



# 13^ CHAMPIONS CUP 2023-24 DI CALCIO A 7

## REGOLAMENTO UFFICIALE

### CATEGORIA OVER40

## INDICE:

|                                                                         |                  |
|-------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b><u>ARTICOLO 1: LA PREMESSA</u></b>                                   | <b>[pag. 4]</b>  |
| <b><u>ARTICOLO 2: ORARI UFFICI</u></b>                                  | <b>[pag. 5]</b>  |
| <b><u>ARTICOLO 3: IL FUNZIONAMENTO DELLA MANIFESTAZIONE</u></b>         | <b>[pag. 6]</b>  |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 1: LA ROSA UFFICIALE</u></b>                 | <b>[pag. 10]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 2: IL CALCIOMERCATO</u></b>                  | <b>[pag. 13]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 3: LA GARA</u></b>                           | <b>[pag. 15]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 4: IL REGOLAMENTO TECNICO</u></b>            | <b>[pag. 26]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 5: LO SPOSTAMENTO DI UNA GARA</u></b>        | <b>[pag. 27]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 6: LA SOSPENSIONE DI UNA GARA</u></b>        | <b>[pag. 37]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 7: LA DISCIPLINARE</u></b>                   | <b>[pag. 42]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 8: LE SANZIONI SPORTIVE</u></b>              | <b>[pag. 50]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 9: LE SANZIONI PECUNIARIE</u></b>            | <b>[pag. 52]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 10: ULTERIORI DIVIETI ALLE SQUADRE</u></b>   | <b>[pag. 55]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 11: L'ESPULSIONE DI UNA SQUADRA</u></b>      | <b>[pag. 56]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 12: IL RITIRO DI UNA SQUADRA</u></b>         | <b>[pag. 58]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 13: POST ESPULSIONE - RITIRO SQUADRA</u></b> | <b>[pag. 59]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 14: RINUNCIA A UNA FASE</u></b>              | <b>[pag. 60]</b> |
| <b><u>ARTICOLO 3 PARAGRAFO 15: IL RIPESCAGGIO</u></b>                   | <b>[pag. 61]</b> |

## **ARTICOLO 4: L'ASSICURAZIONE**

[pag. 62]

## **ARTICOLO 5: TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

[pag. 64]

## **ARTICOLO 6: PREMI**

[pag. 65]

## **ARTICOLO 6 PARAGRAFO 1: ASSEGNAZIONE TITOLI INDIVIDUALI**

[pag. 67]

## **ARTICOLO 6 PARAGRAFO 2: EVENTI REGIONALI E NAZIONALI**

[pag. 68]

## **ARTICOLO 7: MODIFICHE AL REGOLAMENTO UFFICIALE**

[pag. 71]

# ARTICOLO 1:

## LA PREMESSA

AT League promuove lo sport amatoriale e il Fair Play. Per questo l'organizzazione domanda alle squadre di attenersi scrupolosamente a due semplici regole prima di ogni altra, le suddette sono di seguito riportate:

- o Lealtà nei confronti del regolamento accettato e firmato tramite apposita modulistica;
- o Rispetto nei confronti degli avversari e di tutte le componenti dell'organizzazione.

Altresì a quanto riportato, AT League condanna fermamente qualunque episodio di razzismo o violenza generica sia questa verbale o fisica, si verifichi in campo o fuori da questo. Squadre e/o giocatori antisportivi e violenti possono:

- o Subire sanzioni pecuniarie e sportive in virtù di comportamenti non consoni a uno sport amatoriale;
- o Subire l'espulsione dai campionati ove si rendessero protagonisti di comportamenti gravissimi.

I presidenti nonché responsabili legali dei gruppi sportivi hanno il dovere nei confronti di AT League di rispettare il Modulo di Iscrizione e quanto previsto in questo, e il Regolamento Ufficiale e altresì quanto previsto nel suddetto.

Un danno cagionato all'organizzazione da parte del presidente di un gruppo sportivo può condurre all'espulsione della squadra e/o la sua radiazione da tutte le competizioni anche future organizzate da AT League.

I presidenti nonché responsabili legali dei gruppi sportivi, sono direttamente responsabili per i propri assistiti sul terreno di gioco, nelle panchine dello stesso e negli spogliatoi; tra gli assistiti sono compresi anche gli eventuali supporter. Le eventuali sanzioni che possono subire le squadre e i loro giocatori per eventuali atteggiamenti a danno di AT League e della sua immagine sono riportati nell'Articolo 3 e nei suddetti Paragrafi: 1, 3, 7, 8, 9 e 10.

Nel Modulo di Iscrizione viene domandato di inserire i dati anche del vice presidente in quanto ove l'organizzazione avesse necessità di comunicare urgentemente col presidente e non trovasse la sua disponibilità per un qualsivoglia motivo, a venire contattato sarà il suo vice. A riguardo di questa normativa si specifica e ricorda che è il presidente a rimanere l'unico responsabile per la squadra ed i suoi giocatori.

## **ARTICOLO 2:**

### **ORARI UFFICI**

Gli uffici AT League per il ritiro palloni o altro sono aperti solo dal Lunedì al Venerdì dalle ore 09:30 alle ore 12:00 e nel pomeriggio dalle ore 16:30 alle ore 19:00. Il Sabato e la Domenica gli uffici rimangono chiusi.

Il numero 348 211 78 82 è attivo negli orari di ufficio e per problemi campo dalle ore 19:30 alle ore 22:30. L'assistenza è garantita solo ai presidenti e vice delle squadre. Il numero non è attivo il Sabato e nei giorni festivi; i citati problemi di campo sono collegati esclusivamente alla mancanza del direttore di gara sul campo o problematiche riguardanti i campi di gioco; per ulteriori problematiche si rimanda agli orari di ufficio.

Il numero 349 106 77 25 è attivo solo per coloro necessitano di assistenza sulla pratica di denuncia infortunio, nella fascia dalle 15:30 alle 16:30. Il numero non è attivo il Sabato e nei giorni festivi.

Le comunicazioni ufficiali perverranno solo ed esclusivamente tramite i canali diretti di AT League tra cui sito, mail, e social. Nessun'altra persona oltre gli organizzatori è autorizzata a parlare in nome dell'associazione.

## **ARTICOLO 3:**

### **IL FUNZIONAMENTO DELLA MANIFESTAZIONE**

L'inizio della manifestazione è previsto per il mese di Ottobre 2024, la conclusione per il mese di Aprile 2025. Eventuali ritardi o slittamenti rispetto a inizio e fine della manifestazione, non potranno ugualmente azionare richieste di ritiro o di risarcimento da parte delle squadre nei confronti di AT League. L'organizzazione comunicherà la data ufficiale del via entro dieci giorni dalla prima data di incontri.

La manifestazione si gioca dal Lunedì al Venerdì nelle seguenti fasce orarie: 20:00; 21:00; 22:00. Fasce orarie differenti da queste possono essere valutate e considerate qualora si verificasse quanto segue:

- o Due o più squadre inserite nello stesso Girone ne facciano richiesta all'atto dell'iscrizione;
- o Le squadre siano d'accordo a trovare un altro orario in fase di richiesta spostamento gara;

AT League non inserisce d'ufficio, gare di Sabato e Domenica. Tuttavia non è fatto divieto alle squadre dopo essersi accordate per lo spostamento di una gara, di organizzarsi per disputare il recupero in uno di questi due giorni.

Di norma ogni squadra gioca una sola gara a settimana: questo fatta eventualmente eccezione per partite di Fase Finale o a eliminazione diretta nelle quali l'organizzazione potrebbe inserire due turni nella stessa settimana, ed altresì fatta eccezione per gare da recuperare per cui la squadra potrebbe trovarsi a giocare due partite nella medesima settimana. AT League farà comunque il possibile per garantire alle squadre al massimo una partita alla settimana.

Il 30-09-2024 scadranno le iscrizioni, qualora al termine di queste uno o più Gironi presentassero un numero dispari di squadre, AT League si potrà prendere il tempo massimo di 30 giorni dal via alla competizione per trovare chi vada a completare l'organico. L'aggiunta di una squadra entro i 30 giorni dal via alla competizione è possibile solo quando si parla di Prima Fase; si esclude in maniera categorica una modifica della formula o l'aggiunta di una squadra in Fasi successive. Qualora l'organico venisse completato con successo entro i 30 giorni dal via alla manifestazione, la squadra nuova iscritta recupererà le gare non disputate; le date dei recuperi saranno insindacabilmente decise da AT League; in caso invece l'organizzazione non riuscisse a chiudere l'organico entro i 30 giorni dal via al campionato e dopo questo tempo una squadra si presentasse pronta a iscriversi, questa non sarà accettata.

AT League si riserva di chiudere anticipatamente le iscrizioni in caso prima del 30-09-2024 venisse raggiunto il numero massimo di squadre da ospitare in questa manifestazione. Ove le richieste lo permettessero e le adesioni superassero

il numero di 16 squadre, l'organizzazione potrebbe pensare alla formazione di una Serie A e una Serie B; le regole tra le due Serie, eventualmente, potrebbero anche essere differenti tra loro.

Il Comunicato di Presentazione con struttura e funzionamento della Fase a Gironi, gli abbinamenti della Fase Finale e i calendari, sarà pubblicato e inviato ai presidenti entro 3 giorni dalla prima giornata.

AT League non inserisce gare in questi casi:

- o Festivi intesi come le date indicate in rosso sui calendari;
- o Date in cui il Cagliari Calcio gioca in casa in notturna un incontro ufficiale;
- o Date in cui la Nazionale Italiana di Calcio gioca in notturna un incontro ufficiale sia di Europeo o Mondiale;

Si valuta inoltre di non disputare gare in date particolari come viglie delle festività più importanti o San Valentino.

Nel caso di una gara della Nazionale italiana di Calcio, AT League valuta l'importanza del match. In caso di Fase di qualificazione agli Europei o ai Mondiali o in caso di una gara di Nations League che non sia Semifinale o Finalissima, si valuta di inserire regolarmente gare in calendario.

All'atto dell'iscrizione, la squadra esprime delle preferenze di giorni ed orari di cui AT League terrà conto in particolar modo per le gare in cui la squadra è designata a giocare in casa; per ulteriori informazioni riguardo alle preferenze si rimanda a quanto pubblicato sul Modulo di Iscrizione;

nessun reclamo né segnalazione potranno essere accettati ove una squadra non si trovasse accontentata riguardo alle proprie preferenze. Le percentuali con le quali le squadre possono essere accontentate in merito alle preferenze sono riportate nel Modulo di Iscrizione.

La formula del campionato viene scelta dall'organizzazione prima del via allo stesso. Per visionarla è possibile aprire il sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it), selezionare la manifestazione di proprio interesse, aprire la pagina "Comunicati" e cliccare su "Comunicato Ufficiale di Presentazione" che di norma è il primo dal basso verso l'alto che troverete. In alternativa restando sulla pagina della manifestazione, troverete un sunto della formula nella pagina "Info".

Ove la formula del campionato subisse una modifica, le squadre saranno informate attraverso i Comunicati Ufficiali.

La formula del campionato è modificabile e si rende possibile solo ed esclusivamente nei casi di seguito elencati:

- o Aggiunta di una squadra alla Prima Fase a chiusura di un Girone, entro 30 giorni dal via alla manifestazione;
- o Casi extracalcistici che impediscono la corretta disputa della manifestazione e obbligano più rinvii gare;
- o Pandemie e/o guerre che fermano le competizioni e ne impediscono il naturale svolgimento;

- o Caso di espulsione e/o ritiro di una e/o più squadre;

In merito a una modifica della formula del campionato, AT League valuterà tutte le possibilità nel bene e nel male e soprattutto sulla base dei fatti accaduti, ma la decisione finale spetterà solo ed esclusivamente all'organizzazione.

Ove due o più squadre al termine di una determinata Fase avessero lo stesso numero di punti in classifica, la migliore classificata sarà determinata da questi criteri col seguente ordine: risultato o risultati negli scontri diretti; differenza reti nello scontro diretto o negli scontri diretti; differenza reti tra le due o più squadre in classifica generale; numero totale di reti segnate in classifica generale; numero totale di reti subite in classifica generale; sorteggio oppure spareggio a seconda del caso. A riguardo della presenta normativa e delle modifiche applicate su di questa rispetto a quanto è previsto dal regolamento nazionale, viene specificato quanto segue:

1. Il criterio dei gol subiti viene apportato per premiare il merito sportivo prima del sorteggio. Qualora anche questo criterio risultasse nullo o in pareggio che dir si voglia, si procederà col già citato sorteggio;
2. Nel caso il sorteggio fosse decisivo per assegnare il titolo di Campione a una squadra, il criterio in questione verrà sostituito da uno o più spareggi. Anche in questo caso AT League intende premiare il valore del merito sportivo.

Qualora una squadra giunga al passaggio tra una Fase e l'altra della manifestazione senza aver saldato il dovuto e previsto da Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale e Comunicati Ufficiali in caso di sanzioni, avrà un massimo di 48 ore dalla sua ultima gara della Fase appena conclusa per effettuare il saldo ad AT League. Trascorse le 48 ore, la squadra potrà proseguire solo col saldo effettuato altrimenti sarà espulsa dal campionato e in casi gravi, radiata.

Si specifica per le squadre e i partecipanti in queste, che si intende Fase Finale soltanto quella Fase in cui le squadre si sfidano in gare a eliminazione diretta. Le Fasi a Gironi che si tratti di Prima o Seconda non sono Fase Finale.

Nel 1<sup>o</sup> turno della Fase Finale potranno sfidarsi squadre di stesso Girone o stessa posizione in classifica ma con Girone diverso, questo potrà accadere con numero di Gironi dispari; in caso di parità nella Fase Finale si andrà ai rigori; il numero di calci di rigore sarà quello di cinque per squadra. Ove battuto il numero base di calci di rigore sussistesse la parità, si procederà a oltranza sino a che una squadra non sarà in vantaggio sull'altra.

Durante la Fase Finale e nella fattispecie nelle Semifinali e nella Finalissima fatto salvo gravi impedimenti, AT League garantisce il doppio arbitro alle squadre, e questo senza costi aggiuntivi per le medesime oltre a quelli già previsti da Modulo di Iscrizione e Regolamento Ufficiale;

l'organizzazione si riserva di mandare un doppio arbitro anche per altre gare ma questo potrà accadere soltanto in caso le squadre ne facciano richiesta e siano entrambe d'accordo; il costo per un direttore di gara aggiuntivo è di € 20,00 e la cifra sarà a carico della sola squadra richiedente il doppio arbitro;

si specifica che anche nel caso in cui AT League riuscisse ad esaudire la richiesta da parte di una squadra di avere il doppio arbitro, la squadra stessa o le squadre richiedenti il doppio arbitro non potranno fornire nessuna preferenza a riguardo della designazione; il secondo arbitro verrà scelto tra quelli disponibili per quella partita.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 1:**

### **LA ROSA UFFICIALE**

La partecipazione alla manifestazione a giocatori e dirigenti è aperta senza alcun limite né vincolo riguardo al sesso delle persone. La categoria Over40 contempla vincoli di età per i partecipanti, in questo senso si vuole specificare:

1. Non potranno essere tesserati i giocatori nati dal 01/09/1995; la norma si intende per i giocatori di movimento;
2. In aggiunta al punto 1, non è giudicato giocatore di movimento il portiere che quindi non avrà vincoli di età.

Un giocatore o un dirigente che vuole partecipare al campionato, deve obbligatoriamente versare la propria quota di iscrizione come previsto da apposito Modulo. La mancata osservanza della suddetta norma potrebbe portare a:

- o Squalifica del giocatore o del dirigente da ogni manifestazione AT League, sino ad avvenuto saldo;
- o Sanzione pecuniaria a saldo del tesseramento e da corrispondere entro 30 giorni dal tesseramento.

I giocatori partecipanti alla manifestazione avranno l'obbligo di consegnare al presidente della squadra nella quale stanno giocando, regolare certificazione medica idonea alla pratica del gioco del calcio; starà successivamente al presidente della squadra far avere telematicamente le suddette certificazioni ad AT League;

AT League non è in alcun modo responsabile di un partecipante che disputa la manifestazione senza certificazione medica adeguata. In qualunque momento, l'organizzazione potrà allontanare e/o espellere un giocatore privo del certificato medico.

La disputa della manifestazione da parte di un giocatore, senza certificato medico, non autorizza squadra alcuna a presentare reclamo il quale verrebbe subito bocciato.

La partecipazione è severamente proibita a coloro hanno un DASPO e non possono prendere parte a competizioni sportive. AT League non si ritiene in nessuna maniera responsabile di un giocatore o un dirigente che a insaputa dell'organizzazione dovesse iscriversi alla manifestazione. Si garantisce tuttavia che scoperto il fatto, la persona col DASPO verrà immediatamente allontanata.

Non è imposto alle squadre alcun limite né vincolo sul numero di giocatori e di dirigenti inseribili in rosa. Al contempo non vi è limite né vincolo sul numero di FIGC e fuori quota in rosa.

Vengono ritenuti tesserati FIGC coloro che nella stagione in corso 2024-25 hanno disputato anche solo una gara:

- o In campionati della FIGC o di una federazione estera, a partire dalla III Categoria di Calcio a 11 verso l'alto;
- o In campionati della FIGC o di una federazione estera, a partire dalla Serie D di Calcio a 5;

Sono ritenuti tesserati FIGC anche coloro che nella stagione 2024-25 hanno giocato solo:

- o In qualità di fuori quota in campionati della FIGC o di una federazione estera;
- o In una categoria giovanile della FIGC o di una federazione estera.

Riguardo i fuori quota si vuole specificare quanto segue sui 39enni e 40enni:

- o Un giocatore che compie l'età di 40 anni entro la data del 31/08/2025 viene giudicato non fuori quota;
- o Un giocatore che compie l'età di 40 anni dopo la data del 31/08/2025 viene giudicato fuori quota;

Si aggiunge al contempo una specifica sui 30enni e sulle età inferiori ai 30 anni:

- o Un giocatore che compie l'età di 30 anni entro la data del 31/08/2025 viene giudicato fuori quota;
- o Un giocatore che al 31/08/2025 non ha ancora compiuto i 30 anni, potrà partecipare solo come portiere.

Il portiere non viene mai considerato un tesserato FIGC o fuori quota a patto che disputi le gare ufficiali solo tra i pali.

Al portiere sarà comunque permesso di uscire fuori dalla porta e di battere punizioni dirette e indirette. Qualora però il portiere dovesse svestire i panni del proprio ruolo e giocare da difensore, centrocampista o attaccante comunque non entrando in porta, allora potrà essere ritenuto tesserato FIGC e/o fuori quota a tutti gli effetti e pertanto entrerà nel conteggio sul tetto massimo imposto per questa manifestazione riguardo FIGC e fuori quota. Ove la squadra non rispettasse la norma sui limiti a gara dei tesserati FIGC e/o fuori quota, sarà sanzionata a livello sportivo e pecuniario.

Un giocatore svincolato durante il calciomercato 2024-25 dalla FIGC o da una federazione estera, potrà disputare la competizione AT League in qualità di non tesserato a patto che dia così la prova dello svincolo avvenuto:

1. Qualora il tesseramento fosse avvenuto presso la FIGC, il giocatore potrà fornire prova del suo svincolo attraverso la semplice presenza nel documento "liste svincolo" pubblicato dalla federazione stessa;
2. In caso il tesseramento fosse avvenuto in una federazione estera, il giocatore potrà fornire prova del suo svincolo attraverso un documento timbrato dalla federazione stessa dove si attesti lo svincolo;

Qualsiasi altra prova donata e non attestante quanto richiesto al punto 1 per la FIGC e al punto 2 per la federazione estera, sarà bocciata da AT League che considererà il giocatore ancora vincolato.

Ogni squadra in rosa può avere 3 giocatori condivisi con squadre dello stesso campionato ma di Girone diverso. In caso una squadra giocasse una o più partite con un numero superiore ai 3 giocatori condivisi con una squadra dello

stesso campionato, potrebbe andare incontro alla sconfitta a tavolino delle gare incriminate. In caso di recidività la squadra subirà una sanzione pecuniaria e sportiva stante nella decurtazione di punti in classifica generale.

Nella Fase Finale un giocatore che ha giocato il campionato in più squadre, potrà proseguire solo con una di queste e dovrà comunicarla ad AT League entro la chiusura del calciomercato. Ove una squadra giocasse la Fase Finale con un giocatore condiviso con un'altra squadra anch'ella partecipante alla Fase Finale, potrà andare incontro alla sconfitta a tavolino delle gare incriminate. Ove fosse recidiva, la squadra subirà una sanzione pecuniaria.

Un giocatore che cagiona un danno non solo alla squadra con la quale è tesserato ma anche alla regolarità della manifestazione e indi per cui all'organizzazione, ove giocasse in più squadre contro le regole andrà incontro a una squalifica e in caso di recidività ad una sanzione pecuniaria senza il quale versamento non gli sarà dato il permesso di riprendere a giocare le competizioni AT League.

A riguardo della norma precedente, un giocatore può giocare una manifestazione con quante squadre esso vuole a patto che:

- o Le squadre siano inserite in un Girone differente tra di esse;
- o Le squadre non abbiano già tre giocatori condivisi con squadre di Girone differente;

in merito alla scelta del giocatore riguardo la squadra con la quale procedere nella Fase Finale, e le sanzioni sia per giocatori che per squadre che non rispettano tale punto, si rimanda alla norma precedente di cui sopra.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 2:**

### **IL CALCIOMERCATO**

Durante il periodo di calciomercato, alle squadre sarà data la possibilità di operare in questo modo:

- Svincolare e inserire dirigenti e giocatori rispettando i limiti numerici imposti sulla rosa ufficiale;
- Scambiare dirigenti e giocatori tra di esse previo obbligatorio consenso dei presidenti.

Ponendo il caso di un Girone unico: se una squadra volesse acquistare un giocatore da un'altra squadra, potrà farlo a patto che ne dia comunicazione ad AT League entro il giorno antecedente la partita; il suddetto acquisto andrà a buon fine solo dietro il consenso del presidente della squadra cedente il giocatore; tale consenso dovrà pervenire anch'esso direttamente all'organizzazione e anche questo entro un giorno dalla data fissata per la partita. Una volta che il presidente del gruppo sportivo cedente avrà dato l'ok al prestito o alla cessione di un proprio atleta, questo non potrà più revocare l'operazione; sarà al tempo stesso possibile però effettuare l'operazione di "riacquisto" del giocatore ceduto tramite una nuova trattativa di trasferimento con il presidente della squadra in quel momento in possesso del cartellino del giocatore.

In caso di Girone unico, un giocatore non potrà giocare con più di una squadra contemporaneamente. Indi anche in caso di scambi di mercato, il giocatore nella stessa giornata di campionato potrà giocare con una sola squadra; nel caso in cui un determinato giocatore non dovesse seguire alla lettera la presente regola, potrà andare incontro a una squalifica e una sanzione pecuniaria le cui entità saranno decise dalla Commissione Disciplinare. La squadra che ha fatto scendere in campo il giocatore contro le regole subirà la sconfitta della partita a tavolino e in caso di recidività una sanzione pecuniaria e sportiva stante nella perdita di punti in classifica generale.

Un giocatore non può in alcun modo svincolarsi autonomamente da una squadra e andare a giocare in un'altra sia questa dello stesso Girone o dello stesso campionato ove venisse meno il rispetto riguardo il limite dei tre giocatori in condivisione con altre squadre dello stesso campionato. Lo svincolo del giocatore potrà essere comandato e quindi autorizzato, solo ed esclusivamente dal presidente della squadra con in rosa il giocatore che intende svincolarsi. Nel caso in cui il presidente della squadra in questione non autorizzasse alla cessione e/o allo svincolo, il giocatore ove si volesse trasferire in una squadra presente nello stesso Girone della squadra con la quale è in rosa, non potrà farlo.

Ponendo il caso di un gruppo sportivo che si iscriva con due o più squadre, ognuna di queste avrà la propria rosa. I giocatori non potranno essere scambiati tra squadre senza che AT League venga informata della o delle operazioni.

Anche in tal caso la comunicazione all'organizzazione dovrà essere effettuata almeno un giorno prima rispetto alla data della gara. Ove tale comunicazione non pervenisse, la squadra non potrà far disputare la gara al giocatore giudicato a quel punto non in regola. La mancata osservanza di questa norma da parte della squadra, porterà alla stessa la sanzione della sconfitta a tavolino del match incriminato; oltre ciò, in caso di recidività, la squadra subirà:

- o Sanzione stante nella perdita di punti in classifica generale;
- o Sanzione pecuniaria.

Qualora una squadra volesse trasformare un proprio dirigente in giocatore, tale modifica verrà trattata come fosse un acquisto. La squadra dovrà pertanto comunicare ad AT League il cambio status del tesserato, quanto meno con un giorno di anticipo rispetto alla data del match in cui l'ex dirigente dovrà fare il proprio esordio in qualità di giocatore. Ove l'organizzazione non venisse informata nei tempi regolamentari, il tesserato non potrà prendere parte alla partita in qualità di giocatore ma solo come dirigente. La mancata osservanza di suddetta norma porterà la squadra a subire la sanzione della sconfitta della gara a tavolino ed altresì in caso di recidività:

- o Sanzione stante nella perdita di punti in classifica generale;
- o Sanzione pecuniaria.

Nel caso una squadra intendesse modificare lo status di un tesserato giocatore a tesserato dirigente, potrà fare questo avvisando AT League anche entro le ore 18:00 del giorno della gara non essendoci in questo caso problema alcuno legato con l'assicurazione della persona. Salvo che la squadra non vada contro il Regolamento Ufficiale e dunque in partita utilizzi un numero non consentito di giocatori FIGC e/o fuori quota in più rispetto a quanto consentito e previsto dalle norme oltre a varie ed eventuali previste nel Regolamento, la squadra non potrà subire la modifica del risultato acquisito sul campo e pertanto eventuali ricorsi verranno bocciati.

Il calciomercato scadrà alle ore 18:00 dell'ultima partita della Fase a Gironi complessiva. Una volta chiuso il periodo di calciomercato, non sarà più possibile né verrà concessa alcuna operazione.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 3:**

### **LA GARA**

Ove una squadra mancasse reiteratamente di rispettare il Regolamento Ufficiale sui giocatori tesserati e non, a cui far disputare le gare, potrà essere espulsa per danno cagionato alla competizione e alle formazioni avversarie.

AT League omaggia le squadre dei palloni ufficiali della manifestazione: la misura è il 5 a rimbalzo normale. Non si fa obbligo alle squadre di usare il pallone dell'organizzazione ma è domandato di usare palloni a rimbalzo normale e di misura non inferiore al nr. 4. Ove una gara si disputasse con palloni non a norma, il direttore di gara a sua discrezione la potrà sospendere; eventuali sanzioni in tal senso sono riportate nel Paragrafo 6 di suddetto Articolo 3.

Le squadre possono chiedere ad AT League la consegna di un nuovo pallone solo ed esclusivamente se quello fornito in precedenza presentasse un problema di fabbrica e fosse a causa di questo inutilizzabile. Il pallone fuori uso andrà riconsegnato ad AT League che si occuperà, una volta consegnatole dalla fabbrica il nuovo, di fornire quello sostitutivo. Non è possibile il risarcimento di uno o più palloni se questi sono andati persi per qualsivoglia causa.

Le squadre debbono presentarsi sul terreno di gioco 15' prima del via alla gara. L'orario di presentazione al campo è quello indicato sul sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it) nonché quello inviato ai presidenti delle squadre.

Una squadra che incassa la rinuncia alla disputa di un match da parte della propria avversaria, può non presentarsi in campo solo se autorizzata da AT League. La citata autorizzazione non dà possibilità alcuna alla squadra vincente a tavolino di non versare la propria quota pena quanto previsto dalle norme della manifestazione. Nel caso in cui AT League desse autorizzazione alla squadra vincente a tavolino a non presentarsi in campo, la formazione avversaria nonché quella sconfitta a tavolino, tramite il proprio presidente non potrebbe comunque intavolare un reclamo sulla base della mancata presenza in campo della squadra vincente a tavolino.

È fatta espressa richiesta alle squadre di presentarsi sul terreno di gioco con il seguente equipaggiamento sportivo:

- Numero di 7 pettine o seconde maglie da usare, dalla squadra ospite, in caso di colore maglia simile;
- Parastinchi coperti da calzettoni, da far usare ai giocatori che intendono disputare la gara;
- Numero di due palloni misura 5 a rimbalzo normale da utilizzare durante l'incontro.

Il Documento Ufficiale di gara viene portato al campo dal direttore di gara o dal commissario di gara: ai responsabili delle squadre o per essi un loro delegato è vietato aggiungere autonomamente giocatori nello stesso Documento, è

necessario in questo senso passare sempre e solo dall'organizzazione attraverso il direttore di gara e/o il commissario di gara; il consenso dell'organizzazione potrà arrivare soltanto da uno dei due responsabili della stessa, e sarà dato al direttore di gara e/o al commissario di gara o direttamente alla squadra. L'aggiunta invece priva di autorizzazione da parte dei responsabili di AT League, di un giocatore non presente nel Documento Ufficiale di gara porterà, ove il giocatore prendesse parte attivamente alla partita e avesse arrecato un danno alla regolarità dello stesso incontro oltre che di riflesso del campionato, la squadra a subire una sanzione disciplinare stante nella sconfitta della partita a tavolino; in caso di recidività la squadra sarà ulteriormente punita a livello disciplinare con una detrazione di punti nella classifica generale, e con l'assegnazione di una sanzione pecuniaria.

Un direttore di gara può inibire e pertanto espellere giocatori e/o dirigenti nel pre partita e/o durante l'intervallo: ciò può accadere qualora i tesserati tenessero un comportamento irrispettoso nei confronti del direttore di gara stesso. Nel caso un giocatore venisse espulso durante il pre partita o durante l'intervallo, la squadra potrà andare o tornare in campo regolarmente col numero di 7 uomini ove avesse sostituti a disposizione tra le riserve.

Alle squadre è fatta richiesta di portare al campo per ogni gara in calendario un Documento di riconoscimento dei giocatori e dirigenti. Il riconoscimento sarà fatto dal direttore di gara o dal commissario di gara tramite il Documento Ufficiale fornito da AT League. La pratica di riconoscimento viene espletata di norma prima della disputa del match. Al momento del riconoscimento, direttore di gara e commissario di gara verificheranno che i nomi dei giocatori coincidano nel Documento Ufficiale di gara. In caso di dubbi potranno avvalersi del Documento di riconoscimento dei giocatori il quale potrà essere domandato per un controllo, anche a fine primo tempo o al termine della gara.

A un giocatore rifiutatosi di mostrare il proprio Documento di riconoscimento, potrà essere impedita la disputa della gara. Ove il giocatore giocasse il match, in caso di accertata irregolarità la squadra subirà la sconfitta del match a tavolino oltre a, in caso di recidività, una sanzione pecuniaria e la perdita di punti in classifica generale.

L'assenza di riconoscimento da parte del direttore di gara o del commissario di gara, non dà possibilità alle squadre di effettuare un ricorso e controricorso qualora dovessero arrivare sanzioni disciplinari e/o pecuniarie causa giocatori non in regola aggiunti nel Documento Ufficiale di gara contro le norme di questa manifestazione.

Alle squadre è richiesto l'uso di un numero di maglia differente per ogni giocatore, si fa altresì la richiesta che questo numero sia affidato sempre allo stesso giocatore di modo tale da ridurre i tempi di appello nel pre partita. Non viene fatto divieto alle squadre di far indossare per ogni gara numeri di maglia diversi ai giocatori, ma si avvisa che queste squadre potranno subire un numero maggiore di controlli durante la manifestazione.

Ove l'organizzazione o in sua vece il direttore di gara e/o il commissario di gara si accorgessero durante gli appelli di una persona non in regola, a questa sarà vietata la disputa del match. Nel caso la persona non rispettasse il divieto, il direttore di gara metterà a referto quanto accaduto. Qualora in seguito ai controlli venisse accertata la posizione irregolare della persona scesa in campo, la squadra incasserà la sconfitta della gara incriminata a tavolino. Altresì:

- Il giocatore subirà una sanzione sportiva stante in una squalifica la cui entità andrà discussa dalla Commissione Disciplinare; e una sanzione pecuniaria senza il cui saldo lo stesso giocatore non potrà riprendere a giocare;
- In caso di recidività, la squadra sarà sanzionata in maniera pecuniaria e con uno o più punti a ella decurtati dalla classifica generale a seconda della gravità del fatto accaduto e del grado di recidività;

Se invece AT League o in sua vece il direttore di gara e/o il commissario di gara si accorgessero a partita già iniziata della presenza in campo di un giocatore non in regola, il risultato del match potrebbe non essere omologato con la squadra rea di aver fatto disputare la gara a una persona non a norma di Regolamento che subirebbe la sconfitta a tavolino. Oltre questo l'organizzazione e/o il direttore di gara potrebbero prendere provvedimenti di seguito citati:

1. Sospendere in via temporanea la partita al fine di consentire ai giocatori non assicurati di abbandonare il campo e proseguire così eventualmente la gara con il massimo della sicurezza per le persone e gli addetti ai lavori;
2. Far proseguire la partita ove in campo ci fossero giocatori assicurati ma allo stesso tempo non in regola come ad esempio squalificati, fuori quota o tesserati FIGC in più rispetto a quanto previsto dal Regolamento;

Ove una squadra abbandonasse il campo in segno di protesta dopo la sospensione della partita per il punto nr. 1 di cui sopra, oltre alla sconfitta della gara a tavolino, qualora si accertasse un caso di recidività, la medesima squadra verrebbe altresì sanzionata e a livello disciplinare con la decurtazione in classifica generale di minimo nr. 1 punto, e a livello pecuniario la cui entità della sanzione spetterà decretarla alla Commissione Disciplinare;

Se invece ancora l'organizzazione o in sua vece il direttore di gara e/o il commissario di gara non si accorgessero di un giocatore non in regola che prende parte a un incontro, il punteggio finale potrebbe non essere omologato. La vittoria potrebbe essere assegnata a tavolino alla squadra in regola, con solo la suddetta che vedrebbe confermati gol e marcatori, a riguardo di questo è fondamentale specificare che anche nei due casi sopracitati e pertanto:

- Caso in cui ci si accorge all'atto degli appelli di un giocatore non in regola e questo gioca comunque;
- Caso in cui ci si accorge a gara iniziata di un giocatore non in regola che ha preso parte alla gara;

vale il fatto che ove la Commissione Disciplinare accertasse la presenza di un danno verso la squadra avversaria e/o AT League, il punteggio a tavolino in favore della squadra in regola potrebbe essere superiore al 3-0. In tal senso dal tabellino del match saranno eliminati solo gol e marcatori della squadra negligente al Regolamento. L'eventuale reclamo della squadra sconfitta a richiedere l'impugnatura delle norme FIGC, sarà rigettato;

a riguardo di quanto sopra, se una squadra segnasse meno di tre reti in una gara giocata contro una sfidante che non rispetta Regolamento e/o Modulo di Iscrizione, le verrà assegnata la vittoria a tavolino e in caso abbia realizzato meno di tre gol le sarà assegnato un numero di reti d'ufficio valido a portare la vittoria a tavolino allo scarto di reti base. Come per la precedente norma, anche in questo caso non si accettano ricorsi.

Una squadra potrebbe essere sanzionata con la sconfitta a tavolino di una gara anche qualora a creare un danno per la regolarità di un determinato match fosse stato un dirigente ancor più ove questo sprovvisto di assicurazione e pertanto non in regola. Riguardo alla norma in questione dovrà essere il Giudice Sportivo assistito dalla Commissione Disciplinare a stabilire la presenza di un danno effettivo commesso dalla squadra e dal suo dirigente, questo sulla base di quanto riportato sul referto dal direttore di gara. Nel caso in cui il già citato Giudice Sportivo si accertasse che non vi è danno tangibile commesso dalla squadra per punire la stessa con una sconfitta a tavolino, allora sarà omologato il risultato del campo. Al tempo stesso ove il dirigente non fosse in regola, questo insieme alla squadra potrà subire una sanzione di tipo disciplinare stante in una squalifica, e una sanzione di tipo pecuniario.

Il risultato di una partita in cui una squadra è stata negligente verso Modulo di Iscrizione e/o Regolamento Ufficiale potrebbe essere omologato dal Giudice Sportivo solo in caso la Commissione Disciplinare accertasse l'assenza di un danno da parte della squadra negligente fatto e nei confronti della regolarità della manifestazione e nei confronti al tempo stesso della formazione avversaria.

Anche qualora una squadra tentasse di rimediare a partita in corso a un proprio errore, qualsiasi sia il parere anche della squadra avversaria, starà alla Commissione Disciplinare e al Giudice Sportivo prendere una decisione in merito all'omologazione o meno del risultato. Si ricorda altresì che alla squadra avversaria ed in regola è proibito consentire un illecito sportivo pena sanzioni sportive e pecuniarie.

In totale autonomia, il direttore di gara o un componente dell'organizzazione possono impedire che un giocatore disputi la gara portando con sé occhiali, orologi, anelli, bracciali, catenine, orecchini e piercing. Questo al fine di preservare l'incolumità di ogni componente e persona all'interno del campo. La mancata osservanza da parte del giocatore non dà comunque adito alla presentazione di reclami.

Prima dell'inizio del match al direttore di gara o al commissario di gara in sua vece, spetta il compito di raccogliere le quote. È fatta espressa richiesta alle squadre di presentarsi presso il Centro Sportivo con la quota già pronta e con il minor numero possibile di monete. I direttori di gara non accettano centesimi;

il direttore di gara non è autorizzato a cominciare il match se le due squadre non hanno consegnato interamente le quote previste siano le suddette valide per l'iscrizione o la partecipazione. In caso le squadre al termine del tempo di attesa non avessero ancora consegnato per intero le quote, il direttore di gara potrà non dare inizio al match; ove come sopra riportato il direttore di gara decidesse di non dare inizio alla gara, starà a Commissione Disciplinare e Giudice Sportivo decidere anche sulla base della recidività o meno di una squadra o entrambe, se far disputare il match in altra data o dare la partita persa a tavolino alla squadra o alle squadre causanti il mancato inizio gara; ove gli organi preposti decidessero di far giocare l'incontro in altra data, la squadra negligente entro il tempo datole da AT League, dovrà versare alla stessa: penale campo, quota per nuovo direttore e commissario di gara della cifra complessiva di € 100,00. Trascorso il tempo, ove la squadra non avesse saldato quanto dovuto, subirà: sconfitta della gara a tavolino con penalizzazione in classifica generale aggravata in caso di recidività, e una sanzione pecuniaria.

Altresì prima dell'inizio della partita è compito del direttore di gara o del commissario di gara verificare che ambo le squadre siano in possesso di minimo nr. 2 palloni. Qualora le squadre non fossero equipaggiate del numero di palloni previsto da Regolamento Ufficiale, il direttore di gara metterà a referto la negligenza di una o ambo le squadre quali potranno venire sanzionate a livello pecuniario causa il mancato rispetto delle normative regolamentari.

Il presidente di ogni squadra o per esso un suo delegato, con la firma sul Documento Ufficiale di gara dichiara:

1. La presenza in campo dei giocatori trascritti nel Documento, tutti assicurati secondo le normative vigenti;
2. Di sapere che la gara sarà data persa alla sua squadra ove venisse meno la regolarità del punto 1;
3. Di aver consegnato la quota trascritta nel Documento al fianco del nome della squadra.

Prima o durante un incontro alle squadre è fatto severo divieto di:

1. Accordarsi per rinviare la gara senza interpellare direttore di gara e/o organizzazione;
2. Accordarsi per disputare il match con un numero di giocatori inferiore o superiore al consentito;
3. Consentire alla squadra che si sta sfidando di giocare con un giocatore non a norma di Regolamento;

Qualora venissero violati i punti di cui sopra, le squadre potrebbero subire:

- o La sconfitta della gara a tavolino perché ree di aver falsato il regolare andamento della manifestazione;
- o Ove fosse un caso recidivo: una sanzione sportiva stante nella detrazione di nr. 1 punto in classifica generale;
- o Ove fosse un caso recidivo: una sanzione pecuniaria il cui importo sarà deciso dalla Commissione Disciplinare;

Le sanzioni di cui sopra verrebbero inasprite qualora la squadra si rendesse recidiva anche dopo la prima sanzione.

Alle squadre è data la possibilità di accordarsi per giocare gare in 5 contro 5 o 6 contro 6: questo è solito accadere quando una squadra comincia un match in inferiorità numerica; ove una gara cominciasse con le squadre in 5 o in 6 queste potranno comunque regolarmente terminare l'incontro in 7. Non vi è obbligo di iniziare una partita con un numero di giocatori e concluderla con gli stessi.

È proibito disputare gare con 4 o 8 giocatori in campo per squadra: ove ciò avvenisse, potrebbe esserci la sconfitta a tavolino della squadra in sotto numero o sovrannumero, o addirittura di entrambe qualora si fossero accordate per disputare il match in modo irregolare. La squadra o le squadre in questione, ove fossero recidive, subirebbero altresì una sanzione pecuniaria ed una sportiva stante nella perdita di punti in classifica generale.

A riguardo di quanto sopra, il contenuto del referto del direttore di gara sarà fondamentale e decisivo per il Giudice Sportivo al fine che lo stesso emetta una sentenza riguardo l'esito e dunque il risultato della partita in questione. Sarà certamente data gara persa a tavolino a una delle due squadre o a entrambe in caso di accordo, comunque solo qualora venisse accertato il fatto che la regolarità della partita è venuta meno e dunque è stata compromessa.

Nel caso in cui una squadra autorizzasse la propria avversaria a disputare un incontro ufficiale con un giocatore non in regola, prima della sanzione della sconfitta a tavolino per entrambe andrà effettivamente accertata la veridicità del fatto compiuto dalla squadra eventualmente in regola. Qualora si accertasse e si potesse provare il fatto che la squadra in regola ha autorizzato l'avversaria a violare il regolamento senza che il direttore di gara in questione se ne sia reso conto, allora anche questa subirà oltre alla sconfitta a tavolino anche una sanzione pecuniaria il cui importo verrà deciso dalla Commissione Disciplinare. Senza invece che vi siano certezze o prove sull'autorizzazione concessa dalla squadra eventualmente in regola, il risultato del campo sarà omologato ed eventualmente modificato ove la squadra avversaria avesse preso parte alla partita con un giocatore non in regola.

Il numero minimo legale per affrontare regolarmente una gara e non perderla a tavolino è di 5 giocatori; non esiste al contempo un numero massimo di dirigenti e giocatori assicurati che possono essere convocati per ogni incontro.

La categoria Over40 permette a ogni squadra l'uso di un massimo di 2 tesserati FIGC e 2 fuori quota per ogni gara; il fuori quota nel rispetto dei limiti numerici imposti può essere tesserato FIGC. Le specifiche su chi viene considerato un fuori quota e chi un tesserato FIGC sono dettagliate nel Paragrafo 1 dell'Articolo 3. Ove una squadra non rispettasse i limiti imposti su tesserati FIGC e fuori quota, perderà le gare incriminate a tavolino; altresì in caso di recidività, subirà:

- o Penalizzazione in classifica generale a partire da -1 e ad aumentare ove capitassero altri casi di recidività;
- o Sanzione pecuniaria la cui entità sarà definita dalla Commissione Disciplinare e dal Giudice Sportivo.

A riguardo della norma sui fuori quota, per evitare che una o più squadre possano incombere in sconfitte a tavolino oltre a sanzioni sia di livello sportivo che pecuniario, AT League ha premura di specificare in tabella quanto segue:

| Numero fuori quota   | Numero FIGC in quota | Esito gara                       |
|----------------------|----------------------|----------------------------------|
| 0                    | 0                    | Omologata                        |
| 0                    | 1                    | Omologata                        |
| 0                    | 2                    | Omologata                        |
| 1 tesserato FIGC     | 0                    | Omologata                        |
| 1 tesserato FIGC     | 1                    | Omologata                        |
| 1 tesserato FIGC     | 2                    | Non omologata e persa a tavolino |
| 1 non tesserato FIGC | 0                    | Omologata                        |
| 1 non tesserato FIGC | 1                    | Omologata                        |
| 1 non tesserato FIGC | 2                    | Omologata                        |
| 2 tesserati FIGC     | 0                    | Omologata                        |
| 2 tesserati FIGC     | 1 o più              | Non omologata e persa a tavolino |
| 2 non tesserati FIGC | 0                    | Omologata                        |
| 2 non tesserati FIGC | 1 o più              | Omologata                        |

Ogni partita ha una durata di 25' per tempo più eventuale recupero. Per ogni incontro le squadre dispongono di:

- Minimo 5' massimo 10' di attesa sfruttabili solo se non si ha il numero minimo di 5 giocatori per iniziare la gara;
- 1' di time out a squadra e per tempo, questo verrà concesso soltanto a gioco fermo e pallone a favore;
- 3' di intervallo tra i due tempi, ma il direttore di gara può ridurli se il match ha avuto inizio in ritardo;

la richiesta al direttore di gara di usufruire del tempo di attesa può essere fatta solo da:

- Presidente della squadra richiedente;
- Vicepresidente della squadra richiedente ove il presidente assente;
- Capitano della squadra richiedente ove presidente e vice fossero assenti.

Il tempo di recupero è a totale discrezione del direttore di gara. Egli può decidere se concederne oppure no anche sulla base del comportamento delle due squadre. Questi i casi in cui il recupero potrebbe non essere concesso:

- Le due squadre non mettono a disposizione i palloni prima o durante la gara e causa ciò si sia perso tempo;
- Le due squadre non abbiano rispettato i limiti relativi i tempi di attesa causando l'inizio della gara in ritardo;

se soltanto una delle due squadre invece si fosse resa protagonista dei casi sopra enunciati, starà al direttore di gara in maniera del tutto incontestabile, decidere se concedere o meno tempo di recupero.

Il direttore di gara è l'unico cronometrista del match. Nessun reclamo è ammesso a riguardo della durata della gara a meno che l'arbitro stesso non si renda conto di avere commesso un errore. In tal caso:

1. Il direttore di gara ammettendo il proprio errore, può richiamare immediatamente le squadre in campo e far loro disputare i minuti restanti di modo tale da portare la gara al termine regolarmente;
2. Il direttore di gara può riportare il proprio errore da referto: in tal caso si usa, a meno che  $\frac{3}{4}$  di gara siano trascorsi e per cui questa possa essere dichiarata finita, far recuperare i minuti rimanenti;

facendo seguito al punto numero 2 di cui sopra, le squadre avranno la possibilità di trovare una nuova data entro 48 ore dal match di fatto sospeso. Nel caso in cui non dovessero trovare un accordo tra di esse, sarà l'organizzazione a comandare la nuova calendarizzazione del match dando ai presidenti delle squadre un preavviso di minimo cinque giorni sulla nuova data. Ove una o ambo le squadre si rifiutassero di disputare i minuti restanti:

1. Se fossero entrambe le squadre a rinunciare al proseguo del match: il risultato al momento della sospensione da parte del direttore di gara verrebbe omologato l'attribuzione alle squadre di alcuna sanzione;
2. Se fosse una sola squadra a rinunciare al proseguo della gara: la rinunciataria in caso il risultato al momento della sospensione le sia a favore o sia di parità, verrebbe sanzionata con la sconfitta della gara a tavolino;

a riguardo del punto 2 di cui sopra: una squadra rinunciante al proseguo di una gara sospesa viene sanzionata oltre a quanto già previsto dal Regolamento Ufficiale, ove fosse recidiva con la detrazione di nr. 1 punto ad aumentare in caso di ulteriore recidività, dalla classifica generale. Inoltre in caso la squadra come già pubblicato, fosse recidiva a riguardo di questa tipologia di comportamenti, la stessa verrà sanzionata anche sotto il punto di vista pecuniario.

Il mancato rispetto della normativa inerente al limite sul tempo di attesa che sia minimo o massimo, può comportare alla squadra non in regola una sanzione pecuniaria e/o una sanzione sportiva. Le sanzioni sono esposte nel presente Articolo 3 del Regolamento Ufficiale, nei Paragrafi 8 e 9.

Superato il tempo di attesa massimo, il direttore di gara in totale autonomia potrà:

1. Non dirigere l'incontro ove una o ambo le squadre non raggiungessero il numero minimo per giocare la gara;
2. Dietro concessione della squadra in regola, attendere che l'avversaria abbia i numeri minimi per giocare la gara.

Ove una squadra superasse il limite massimo di attesa di 10', con il benestare del direttore di gara e della formazione avversaria sarà possibile attenderla solo ove si verificassero i casi di seguito elencati:

- o La squadra in ritardo avesse sbagliato campo e si fosse presentata in un'altra struttura;
- o Traffico che non consente alla squadra di presentarsi in campo rispettando i limiti di attesa.

Se una squadra in regola chiedesse al direttore di gara di disputare l'incontro nonostante l'avversaria non abbia un buon motivo a giustificazione del suo ritardo, questa potrà essere soddisfatta ma dovrà essere conscia di quanto segue:

- o La vittoria maturata col triplice fischio al termine del tempo di attesa, sarà resa nulla dalla richiesta della squadra in regola di disputare l'incontro. Sarà pertanto omologato il risultato del campo con il nuovo triplice fischio;
- o Il direttore di gara nel rispetto delle squadre in campo nelle fasce orarie successive, avrà diritto di ridurre la durata regolamentare dell'incontro di 50' per permettere l'inizio e la fine puntuale dei match successivi;
- o Una volta chiuso naturalmente l'incontro, ove la squadra richiedente la corretta disputa della gara avesse perso, questa non potrà presentare reclamo contro l'arrivo tardivo della formazione avversaria.

Qualora entrambe le squadre superassero il tempo massimo di attesa, il direttore di gara potrà dirigere l'incontro in modo regolare ma al contempo non far disputare 50' nel rispetto oltre che delle squadre che dovranno scendere in campo nella partita successiva, anche degli orari di affitto del Centro Sportivo. La scelta del direttore di gara di non far disputare tutti i 50' non potrà in alcun modo essere contestata dalle squadre né dare adito ad alcun reclamo.

In caso il direttore di gara, finito il tempo di attesa dichiarasse concluso il match, la squadra presente sul campo con minimo 5 uomini come previsto dal Modulo di Iscrizione dovrà versare la propria quota partecipazione; se la squadra non versasse suddetta quota e abbandonasse il campo, la vittoria a tavolino non le sarà omologata ed AT League le fornirà un tempo massimo di 14 giorni dalla data della gara per sopperire alla propria mancanza; ove al 15° giorno la squadra non avesse versato la propria quota partecipazione, sarà dichiarata rinunciataria alla partita al pari di quella presentatasi senza i numeri legali per la sua disputa effettiva, altresì sarà sanzionata anch'essa con la gara in questione persa a tavolino. La squadra colpevole di abbandono campo senza aver versato la propria quota partecipazione sarà sanzionata come previsto dai Paragrafi 8 e 9 nell'Articolo 3 del suddetto Regolamento Ufficiale.

La sconfitta a tavolino a causa del fatto che non si ha il numero legale per giocare una partita, viene sanzionata in classifica generale con la detrazione di nr. 1 punto. La detrazione in termini di punti va ad aumentare in caso di altre sconfitte a tavolino: nr. 2 punti di penalità per la seconda sconfitta a tavolino, nr. 3 di penalità per la terza sconfitta a tavolino e via dicendo sino a rischiare l'espulsione dalla manifestazione per aver falsato la stessa.

Non vi è penalizzazione di punti in classifica generale in caso una squadra sia costretta ad abbandonare il terreno di gioco in quanto causa infortuni non ha più il numero sufficiente di atleti per giocare regolarmente il match; altresì in

via straordinaria non vi è decurtazione di punti in classifica generale ove una squadra non si sentisse di proseguire un match causa un evento straordinario per cui può rendersi necessario l'intervento di un'ambulanza.

Ove una squadra in regola con il tempo di attesa facesse richiesta al direttore di gara di giocare la gara a tempo massimo di attesa superato, questa potrà essere accontentata ma dovrà essere a conoscenza di quanto segue:

- o La vittoria a tavolino maturata col triplice fischio arbitrale sarà resa nulla dalla richiesta della squadra di disputare ugualmente l'incontro. Sarà omologato il risultato del campo al nuovo triplice fischio del direttore di gara;
- o Il direttore di gara nel rispetto delle squadre in campo nelle fasce orarie successive, avrà diritto di ridurre la durata regolamentare dell'incontro di 50' per permettere l'inizio e la fine puntuale dei match successivi;
- o Una volta chiuso naturalmente l'incontro, ove la squadra richiedente la corretta disputa della gara avesse perso, questa non potrà presentare reclamo contro l'arrivo tardivo della formazione avversaria.

Solo in due casi non vengono assegnati i marcatori alla squadra che prende la vittoria a tavolino:

1. Qualora la squadra avversaria non scenda in campo e pertanto si debba assegnare il 3-0 a tavolino;
2. Qualora sia la squadra vincente a tavolino sia AT League sappiano che la squadra avversaria non è in regola.

Ai giocatori è permesso l'uso di qualsiasi scarpa adatta al gioco ma non la scarpa con i tacchetti bullonati. Ove il direttore di gara e/o l'organizzazione si accorgessero di un giocatore in possesso delle scarpe coi tacchetti bullonati, inviteranno lo stesso al cambio delle scarpette o abbandonare il campo. In nessun modo si possono vincere gare a tavolino per questa ragione a meno che la persona si ostini a restare in campo.

Alcuni Centri Sportivi potrebbero richiedere che non vengano usate le scarpe da calcio per preservare l'integrità del manto; in tal senso sarà AT League a informare i presidenti delle squadre iscritte di eventuali richieste avanzate dalle strutture. La mancata osservanza di suddetta richiesta non darà alcuna possibilità di accedere a reclami, sarà infatti compito diretto del Centro Sportivo decidere se quel determinato giocatore potrà o meno partecipare alla gara.

Un giocatore o un dirigente espulso e/o squalificato non può stare a bordo campo o in panchina durante una gara; ove la persona non lasciasse il campo, il direttore di gara potrà sospendere la gara; qualora la persona in questione insistesse nel non voler lasciare il terreno di gioco, il direttore di gara potrà non riprendere la gara e dichiararla finita. In caso di gara sospesa definitivamente e quindi dichiarata finita dal direttore di gara, la squadra con al suo interno il tesserato che ha cagionato il danno subirà la sanzione della sconfitta a tavolino a meno che il risultato sino a quel momento maturato sul campo non sia già in sfavore per essa di tre o più reti. Oltre ai provvedimenti disciplinari che

saranno assunti a danno della squadra nel caso dovesse accadere che un suo tesserato non lasci il campo dopo il richiamo da parte del direttore di gara, lo stesso tesserato oltre alla squalifica subirà una sanzione pecuniaria.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 4:**

### **IL REGOLAMENTO TECNICO**

Le sostituzioni sono illimitate.

Sulle palle inattive si può redarguire la perdita di tempo.

Le reti segnate direttamente da punizione indiretta non sono valide a meno di una deviazione.

Una squadra con uno o più giocatori espulsi deve proseguire l'incontro in inferiorità numerica.

Il portiere può chiamare la palla, un giocatore di movimento no pena fallo in caso arrechi danno a un avversario.

Il portiere può rimettere dal fondo solo con le mani. Se lo fa con i piedi, si ribatterà una rimessa dal fondo.

Le rimesse laterali devono essere battute con i piedi.

La scivolata è vietata ai giocatori di movimento e sarà giudicata ed eventualmente sanzionata dal direttore di gara con un calcio di punizione a sfavore: ciò solo ove il medesimo direttore di gara giudicasse la scivolata pericolosa per l'incolumità del giocatore avversario presente nelle più strette vicinanze. La scivolata potrà essere punita o meno:

- o Se il contatto è diretto sul pallone senza che questo porti pericolo verso l'avversario: non punita;
- o Se il contatto è ritenuto pericoloso per l'avversario: punita con un calcio di punizione indiretto;
- o Se il contatto è diretto sull'avversario: punita con un calcio di punizione diretto.

La scivolata è vietata ai portieri solo se effettuata fuori dall'area di rigore e comunque con le stesse norme riportate per i giocatori di movimento. La scivolata commessa dal portiere diventa fallosa dentro l'area di rigore nel momento in cui il contatto è diretto sul giocatore avversario e comunque non sul pallone.

Il giudizio dell'arbitro è inappellabile e insindacabile. Il suo operato può essere oggetto di contestazione solo in caso di mancata applicazione delle norme regolamentari (errore tecnico).

Per ulteriori norme si rimanda al Regolamento FIGC del Calcio a 11.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 5:**

### **LO SPOSTAMENTO DI UNA GARA**

Come già evidenziato dall'Articolo 3 Paragrafo 3 del Regolamento Ufficiale, alle squadre è severamente negata la possibilità di accordarsi tra di esse al campo per lo spostamento di un match prima che questo abbia inizio. Ove ciò accadesse e le squadre fossero d'accordo ma organizzazione e direttore di gara non riscontrassero grossi problemi nel dare regolarmente inizio alla partita, a meno di un atto di clemenza da parte di AT League le squadre subiranno:

- o In caso di spostamento della gara: due sanzioni pecuniarie di cui la prima per non aver chiesto il posticipo entro i cinque giorni, e la seconda per rimborsare l'AT League delle spese di direttore e commissario di gara;
- o In caso di sconfitta a tavolino di ambedue: in classifica generale la penalità di punto, penalità maggiorata ove ci fosse recidività; e una sanzione pecuniaria per oggettiva e voluta mancata presenza alla partita.

AT League può variare in qualunque momento il campo di una gara ove sussistessero imprevisti non dipendenti dalla stessa organizzazione, in questo caso i presidenti delle squadre saranno avvertiti almeno due ore prima del match. Il giorno e l'orario di una gara non possono essere modificati a insindacabile giudizio dell'organizzazione, a meno che:

- o I presidenti vengano avvisati, entro 24 ore dalla prima comunicazione, di un errore sul Comunicato Ufficiale;
- o Le squadre non trovino un accordo sulla data dopo aver concordato uno spostamento gara;
- o Le due squadre siano d'accordo alla modifica di uno spostamento gara;

nei casi sopra pubblicati o qualora venissero a verificarsi situazioni impreviste e non dipendenti da AT League come riportato in questa normativa, l'organizzazione non è tenuta a fornire ai presidenti delle squadre coinvolte la ragione della variazione rispetto al calendario inviato precedentemente.

Le squadre sono obbligate ad accettare uno spostamento d'ufficio comandato da AT League per le ragioni sopra pubblicate. Ove però una o ambo le squadre fossero impossibilitate ad accettare lo spostamento:

- o Fosse impossibilitata solo una, la suddetta potrà procedere chiedendo lo spostamento della partita al presidente avversario, ciò nel rispetto delle normative previste da Modulo di Iscrizione e dal Regolamento Ufficiale;
- o Fossero impossibilitate entrambe, avranno 48 ore dallo spostamento per trovare una nuova data; non riuscissero a trovare l'accordo in tempo, sarà AT League con un preavviso di 5 giorni a fornire la nuova calendarizzazione;

a prescindere da quante squadre arrivi la richiesta di spostamento, dopo il rinvio d'ufficio eseguito da AT League, le normative regolamentari riguardanti tempi e costi in materia di spostamenti gara, andranno seguite ugualmente.

In caso di condizioni meteo avverse, le squadre sono tenute a presentarsi in campo a meno che AT League non dia disposizioni contrarie e rinvi la partita. Una squadra che non si presenta in campo motivando il fatto col maltempo, è sanzionata con la sconfitta della partita a tavolino e nr. 1 punto ad aumentare in caso di recidività, di penalizzazione in classifica generale; altresì la squadra rinunciataria al match subirà una sanzione pecuniaria.

AT League può optare per un rinvio a data da destinarsi, volendo anche senza sentire il parere delle squadre, solo in caso ci fosse una causa di forza maggiore per cui non è certa la possibilità di giocare la gara nemmeno aspettando qualche minuto. Le casistiche di rinvio per causa di forza maggiore più comuni vengono qui di seguito enunciate:

- o Allagamento totale o abbondante del campo di gioco che non permette il regolare rimbalzo del pallone;
- o Malfunzionamento dell'impianto di illuminazione del campo che causa una scarsa e insufficiente visibilità;
- o Direttore di gara bloccato in strada e che non può dare tempi certi sul proprio orario di arrivo al campo;

Nei casi di cui sopra a meno che le squadre diano la loro disponibilità a uno spostamento di campo urgente anche di un'ora o più ove fosse necessario, si posticipa l'incontro a data da destinarsi: accadesse questo, AT League entro 5 giorni dalla gara rinviata ufficializzerà ai presidenti delle squadre la nuova calendarizzazione del match.

Qualora un direttore di gara non dovesse presentarsi in campo, l'organizzazione ne dovrà essere informata in modo tempestivo dal commissario di gara o dalle squadre qualora il commissario di gara non fosse presente per la gara in questione. AT League si prenderà a quel punto il tempo massimo di 10' per capire la situazione e nel caso trovare un direttore di gara sostitutivo; passato questo tempo qualora l'organizzazione non fosse riuscita a trovare un direttore di gara sostitutivo pronto tempestivamente a scendere in campo, l'incontro sarà rinviato senza esborso di spesa per le squadre fatto salvo per la quota partecipazione.

È premura di AT League domandare alle squadre la massima attenzione nella lettura del calendario di maniera tale da evitare qualunque tipo di disagio o richieste di spostamento senza i cinque giorni regolamentari di preavviso.

AT League non accetterà d'ufficio richieste di spostamenti gara ove la richiesta stessa non fosse accompagnata da un valido motivo o una causa di forza maggiore per cui alla squadra non è possibile presenziare alla gara.

È inoltre bene informare le squadre che al di là del parere favorevole allo spostamento di un incontro da parte di una squadra, è obbligatorio trovare oltre al campo di gioco, un direttore di gara che diriga il match.

Si specifica che nel momento in cui una squadra rifiuta la richiesta di spostamento gara portata da un'avversaria, AT League non può fare più nulla se non eventualmente inoltrare una seconda richiesta.

Sulla base di quanto già riportato, AT League accetta richieste di spostamento gara per ogni squadra sino al limite di 3 al massimo. Si rimarca che non si fa differenza in fase di conteggio, tra una richiesta di spostamento gara rifiutata e una richiesta di spostamento gara accolta. Superato il numero di tre richieste, le squadre potranno chiedere ulteriori spostamenti ma questi saranno presi in considerazione solo ove fossero motivati da serie cause di forza maggiore.

La richiesta spostamento di una gara va presentata entro cinque giorni dalla data fissata per la disputa della partita. La richiesta principale va fatta ad AT League la quale si occuperà di capire la disponibilità della squadra avversaria che avrà un limite di 48 ore per fornire la propria risposta; senza la suddetta risposta, la richiesta verrà considerata come rifiutata. Qualora la squadra avversaria rispondesse negativamente alla richiesta di spostamento, la partita resterà fissata in calendario come da origine. Se al contrario la squadra accettasse lo spostamento, sarà possibile procedere con la ricerca di un campo e un direttore di gara per concretizzare lo spostamento della partita.

Se una squadra presenta richiesta di spostamento non rispettando i cinque giorni di preavviso dalla data del match, le 48 ore a disposizione dell'avversaria, a seconda dei giorni restanti del match, potranno essere diminuite. Qualora la richiesta arrivasse il giorno della gara e venisse accettata dalla squadra avversaria, questa avrà al massimo 24 ore per fornire ad AT League due orari e due giorni preferiti per il recupero del match. Trascorso tale tempo ed in caso la squadra ancora non si fosse pronunciata riguardo le proprie preferenze, sarà AT League a ufficializzare una nuova data e un nuovo orario dando un preavviso minimo alle squadre, di cinque giorni.

Una richiesta di spostamento gara se fatta entro i cinque giorni dalla data del match comporta, ove accettata da AT League e la squadra avversaria, una quota di € 15,00 entro le prime tre richieste e di € 30,00 a partire dalla quarta richiesta. La quota potrà lievitare del doppio qualora la squadra domandante lo spostamento non avesse allegato alla richiesta un motivo giudicato serio e/o valido dall'organizzazione ed eventualmente, dalla squadra avversaria.

Una richiesta di spostamento gara se fatta non entro i cinque giorni dalla data del match comporta ove accettata da AT League e squadra avversaria, la quota disdetta campo la cui entità è riportata sul Modulo di Iscrizione. Sulla base di questo, ove una squadra domandasse due spostamenti per lo stesso incontro e di questi il secondo senza i cinque giorni di preavviso dalla data del match, la squadra sarà addebitata della quota disdetta campo.

Ove i presidenti si conoscano, avranno la possibilità di trovare un accordo tra di essi per spostare l'incontro. Questa possibilità è limitata al tempo di 48 ore. Trascorso questo tempo sarà direttamente AT League ove la squadra a cui è stato domandato spostamento lo avesse accettato, a trovare una nuova data: in questo caso l'organizzazione darà alle squadre coinvolte un preavviso di minimo 5 giorni rispetto alla nuova calendarizzazione del match.

Ove i presidenti non si conoscano, quello richiedente spostamento farà la sua proposta alla squadra avversaria con il tramite di AT League. La squadra avversaria potrà accettare la proposta, non accettare e lasciare la gara come in

calendario, o non accettare e spostare ad altra data: ove la scelta ricadesse in quest'ultima opzione, la nuova data sarà comunicata dall'organizzazione con un preavviso alle squadre di minimo cinque giorni.

Una richiesta di spostamento gara potrà costare alla squadra richiedente il doppio della cifra prevista dal Modulo di Iscrizione e dal Regolamento Ufficiale ove la gara stessa fosse in calendario nelle ultime tre settimane di una qualsiasi Fase a Gironi o nella Fase Finale escludendo la Finalissima il cui costo rinvio è già evidenziato in questo Regolamento Ufficiale. AT League deciderà il costo in base alla motivazione adotta dalla squadra nella richiesta spostamento.

Qualora una richiesta di spostamento gara venisse formulata sia dalla squadra designata a giocare in casa sia dalla squadra designata a giocare in trasferta, la quota per la suddetta richiesta non verrà divisa tra le due richiedenti ma ognuna dovrà versare la propria quale cifra è prevista e pubblicata sul Modulo di Iscrizione ed in caso di ulteriori, sul Regolamento Ufficiale della manifestazione.

A meno che i due presidenti si conoscano, AT League farà da tramite durante le richieste spostamento gara al fine di evitare incomprensioni. Qualsiasi richiesta di passaggio di numero telefonico dei presidenti verrà subito bocciata.

Accettato uno spostamento gara, il presidente avrà 24 ore di tempo per fornire ad AT League due giorni e due orari congeniali per il recupero del match. L'organizzazione, pur senza obblighi, farà il possibile per esaudire le preferenze.

Nel momento in cui una squadra accetta la richiesta di spostamento inviatagli, AT League invia una comunicazione ai presidenti o delegati delle squadre; inviata la suddetta, la squadra richiedente spostamento non può più tornare sui propri passi in quanto l'organizzazione ha già provveduto a disdire il campo vecchio e affittare il nuovo. Qualora a voler tornare sui propri passi fosse la squadra che ha ricevuto e accettato lo spostamento gara, anche questa una volta inviata la comunicazione ufficiale da AT League non potrebbe farlo, ma al contempo potrebbe formulare alla squadra avversaria una richiesta di spostamento ex novo: nel caso la richiesta di spostamento gara ex novo venisse accettata, sarà l'ultima squadra ad aver richiesto lo spostamento del match a venire addebitata della quota per lo spostamento gara, e non la prima, questo in quanto la seconda richiesta sarà andata di fatto ad annullare la prima.

Una stessa squadra non può più chiedere lo spostamento di una partita dopo che questa le è già stata spostata una prima volta. Questa normativa ha valenza a meno di gravi cause di forza maggiore come: lutto, impraticabilità del campo o ulteriori impossibilità gravi di scendere in campo, nei citati casi viene concessa la possibilità di chiedere un nuovo spostamento gara. Ove non ci fosse una grave causa di forza maggiore, l'organizzazione non prenderà in

considerazione la richiesta di spostamento gara ma al contempo per non creare un danno alla squadra ricevente la richiesta di spostamento gara, lascerà essa decidere se optare per un atto di clemenza o vincere la gara a tavolino. Qualora la forza di causa maggiore fosse accettata da AT League, la stessa sarà in diritto di chiedere il doppio del costo base dello spostamento gara, questo a causa della doppia richiesta. Si specifica altresì che a seconda della motivazione adottata dalla squadra, potrebbero non essere richieste ulteriori quote oltre a quella della "differenza campo". L'organizzazione valuterà la motivazione ed in caso la stessa comunicherà al presidente della squadra richiedente lo spostamento gara la decisione riguardo il costo dello spostamento. Non è uso di AT League chiedere il costo base dello spostamento gara quando vengono palesati lutti.

Tra le varie gravi e/o serie cause di forza maggiore di cui alla norma precedente del Regolamento Ufficiale, possono figurare le seguenti impossibilità:

1. Raggiungere il numero minimo di giocatori per disputare l'incontro a causa di problematiche legate al lavoro dei tesserati nella squadra, o legato al numero di giocatori ammalati in squadra;
  2. Raggiungere la struttura designata per la gara causa un ingorgo stradale che coinvolge un numero di tesserati il quale non permette alla squadra di presentarsi alla gara col numero minimo di giocatori;
  3. Raggiungere la struttura designata per la gara causa incidente stradale che coinvolge un numero di tesserati per il quale la squadra non ha più il numero minimo di giocatori per presentarsi regolarmente alla gara;
- eventuali ulteriori ragioni gravi e/o serie che non permettono alla squadra di presentarsi col numero minimo di atleti, saranno valutate dalla squadra avversaria la quale deciderà se concedere o meno lo spostamento del match.

Non sono considerate serie e/o gravi cause di forza maggiore le richieste di spostamento effettuate:

- o Causa cerimonie private come compleanni, feste di laurea, matrimoni, feste private di vario genere;
- o Causa assenza del portiere che comunque non pregiudica alla squadra il giocare in almeno 7 uomini;
- o Causa partite ufficiali di calcio in contemporanea che non sono del Cagliari né della Nazionale Italiana.

Il caso di una richiesta spostamento gara causa lutto va esaminato direttamente dalla formazione avversaria, per un motivo del genere l'organizzazione è sempre favorevole all'approvazione. Qualora pure la squadra avversaria desse il proprio consenso allo spostamento, la stessa squadra avrà un tempo limite di 3 giorni per presentare ad AT League la preferenza sulla data del recupero. Qualora trascorso il suddetto tempo limite la squadra non avesse fornito la propria data preferita, starà direttamente all'organizzazione comunicare ufficialmente la nuova data, fornendo ad ambo le squadre un minimo di cinque giorni di preavviso sulla stessa.

Per chiedere uno spostamento gara causa COVID, le squadre non debbono arrivare a 3 giocatori per la disputa del match: AT League farà richiesta di visionare almeno nr. 1 documento ufficiale rilasciato da una ASL o una farmacia, che attesti la positività di un giocatore; al fine della verifica non è preso in considerazione un tampone casalingo. La documentazione rimarrà privata e non mostrata ad alcuna persona della squadra avversaria. Una volta in possesso della prova della positività, l'organizzazione contatterà il presidente della formazione avversaria al quale spetterà la decisione se accettare lo spostamento o vincere la gara a tavolino.

La normativa di cui sopra ha valenza solo per gli effettivi casi COVID essendo decadute le regole riguardanti i casi di quarantena. Qualora a una squadra con casi COVID venisse rigettata la richiesta di uno spostamento gara e la squadra stessa non si presentasse sul terreno di gioco, questa sarà ugualmente addebitata in classifica generale oltre che eventualmente con una sanzione pecuniaria. Nel caso invece la formazione avversaria decidesse di accettare la richiesta di spostamento gara a essa presentata, l'organizzazione valuterà se addebitare o meno a seconda della gravità della situazione, i costi di spostamento alla squadra richiedente.

Così come per le richieste di spostamento gara avanzate causa lutto, la formazione che accetterà la domanda di spostamento avrà concesso da AT League un lasso di tempo massimo di 3 giorni al termine del quale dovrà fornire alla stessa organizzazione la propria preferenza riguardante due giorni e due orari a essa congeniali per il recupero della partita. Qualora trascorso il tempo, la squadra non avesse comunicato alcuna propria preferenza di giorni e di orari, allora sarà compito dell'organizzazione trovare e fornire alle squadre coinvolte una nuova data per la disputa della gara. La nuova data sarà ufficializzata alle squadre con un preavviso minimo di cinque giorni sulla stessa.

Non si accettano spostamenti gare a data da destinarsi a meno di gravi cause di forza maggiore. Seguono maggiori informazioni a riguardo di questa norma:

1. Durante la Fase a Gironi salvo gravi impedimenti da parte della squadra che accetta lo spostamento della gara, la partita dovrà essere recuperata nella stessa settimana del match rinviato;
  2. Durante la Fase Finale salvo gravi impedimenti da parte della squadra accettante lo spostamento, la gara andrà recuperata nella stessa settimana del match rinviato e comunque prima del turno successivo di Fase Finale;
- riguardo alla norma di cui sopra e nella fattispecie al punto numero 1, si specifica che AT League può non dare rinvii a data da destinarsi per non creare disagi al calendario gare e per non falsare la regolarità della manifestazione.

Un disagio al calendario può crearsi da: assenza direttore di gara, assenza di campi e orari in determinate date. Ove AT League verificasse che uno spostamento gara a data da destinarsi crea un disagio al calendario gare, eccezion fatta per gravi cause di forza maggiore lo spostamento non sarà autorizzato a prescindere dal fatto che la squadra avversaria abbia già dato il proprio parere favorevole a spostare l'incontro.

La quota per lo spostamento di una gara dovrà essere versata dal presidente della squadra richiedente solo in caso lo spostamento si concretizzasse e dunque quando questo sarà stato ufficializzato da AT League alle due squadre. In caso la squadra richiedente spostamento non fosse in regola coi pagamenti, avrà l'obbligo di versare la quota dello spostamento gara immediatamente dopo che il suddetto sarà stato ufficializzato. Nel caso in cui invece la squadra domandante lo spostamento gara fosse in regola con i pagamenti, le potrà in via assolutamente eccezionale essere concesso di versare la quota dello spostamento direttamente al campo.

Una richiesta spostamento gara con motivazione allerta meteo diramata dalla Protezione Civile, di qualunque entità o colore fosse l'allerta, verrà subito bocciata da AT League così come qualsiasi richiesta di spostamento per tempo instabile ma che venga presentata prima delle 3 ore precedenti al match. A seguire, tutte le casistiche:

1. In caso di condizioni proibitive e/o campi impraticabili causa maltempo, AT League tra le 2 e le 3 ore antecedenti le gare darà comunicazione ai presidenti dei posticipi a data da destinarsi. Non sarà data alcuna comunicazione nel caso in cui i campi venissero ritenuti praticabili e per cui gli incontri in calendario fossero confermati;
  2. In caso di drastici peggioramenti meteorologici dopo le 2 ore precedenti ai match, a meno che i Centri Sportivi non diano comunicazione ad AT League dell'impraticabilità dei campi, il controllo finale verrà eseguito all'orario di ritrovo al campo dal direttore di gara il quale dovrà decidere se ci siano o meno le condizioni per giocare;
  3. Qualora un direttore di gara, constatate le condizioni del manto di gioco e la situazione meteorologica ritenesse opportuno far giocare la partita, potrà eventualmente comunque sospenderla una volta già cominciata: questo accadrà in caso le condizioni meteorologiche degenerassero sino a rendere impossibile il proseguo della gara;
- in merito al punto 2, il direttore di gara in caso di condizioni meteo drasticamente peggiorate, potrà eventualmente prendersi il tempo massimo di dieci minuti rispetto all'orario previsto per l'inizio della partita, al fine di valutare se sono o meno presenti le condizioni e meteorologiche e di praticabilità del campo, per disputare regolarmente l'incontro.

Le squadre non possono assolutamente opporsi a una decisione da parte del direttore di gara di non far disputare una partita o di sospendere la medesima per cause di forza maggiore come può essere l'impraticabilità del manto di gioco. In questo senso qualsivoglia eventuale reclamo avanzato dalle squadre verrà immediatamente bocciato.

Pur seguendo quanto riportato in precedenza, AT League prenderà in considerazione richieste di spostamento gara prevalentemente per la Fase a Gironi; esaudire le richieste diviene più impegnativo e difficile nella Fase Finale.

La richiesta di spostare una Finalissima da parte di una squadra, sarà considerata solo in caso la squadra richiedente palesi dei gravi motivi per cui le è impossibile disputare la gara. Spetterà alla squadra sfidante decidere se accettare o meno la richiesta: ove quest'ultima squadra accettasse la richiesta, AT League, dopo aver valutato i motivi allegati alla richiesta, potrà decidere di accettare lo spostamento. Cambieranno però i costi per la squadra richiedente:

1. Qualora la richiesta di spostamento venisse effettuata dalla squadra entro i cinque giorni dalla data della partita, sarà da versarsi all'organizzazione la quota di € 45,00 come sola richiesta di spostamento gara;
2. In caso la richiesta venisse effettuata senza i cinque giorni di preavviso dalla data della partita, all'organizzazione andrà versata oltre la quota del punto 1, quella relativa alla disdetta campo;

si specifica il fatto che ove la squadra accettante lo spostamento della Finalissima avesse delle gravi problematiche a recuperare la partita nella stessa settimana, oltre quanto già previsto dalle norme di questo Regolamento Ufficiale, potrà essere concesso un tempo limite di dieci giorni calcolato a partire dalla data in cui il match è stato spostato, al fine di disputare la gara regolarmente e concludere la manifestazione.

Per evitare richieste di spostamento gara con allegati futili motivi, AT League non inserirà la Finale in un giorno che sia festivo, pre festivo o ugualmente sentito. Pur assicurando di fare quanto possibile, non potrà essere garantito invece che la data della Finale non ricada in concomitanza ed in contemporanea con un evento sportivo di importanza nazionale e/o regionale. Gli eventi sportivi di cui si sta parlando riguardano il Calcio a 11 e vengono qui elencati:

- Gara dell'Italia con attenzione particolare a gare anche di qualificazione, degli Europei o dei Mondiali;
- Gara interna, ma possono essere considerate anche quelle da giocarsi in trasferta, del Cagliari;
- Gare dei club italiani nelle Coppe con attenzione particolare agli incontri della Fase Finale;
- Altre gare della Serie A con attenzione particolare alla presenza di eventuali big match.

È uso di AT League una volta posticipato un incontro su richiesta di una squadra, far giocare il recupero nella stessa struttura: in caso però questa fosse indisponibile, la squadra richiedente spostamento sarà ulteriormente addebitata della differenza di affitto tra i due campi. In questo senso ove non vi fossero strutture disponibili a ospitare la gara tra quelle in collaborazione con l'organizzazione e compatibilmente con gli incastri del calendario, non si fa divieto alle squadre di organizzarsi per essere ospitate in un altro Centro Sportivo; anche in questo caso l'eventuale differenza di affitto tra il primo ed il secondo campo andrà saldata dalla squadra richiedente spostamento gara.

Ove una richiesta di spostamento gara venisse accettata nonostante creasse problemi agli incastri del calendario, la squadra richiedente potrà vedersi aumentata la quota spostamento gara. In caso fosse necessario sistemare gli incastri del calendario, la squadra domandante lo spostamento sarà addebitata delle modifiche fatte, ivi comprese possibili disdette campo. Si informano altresì le squadre che le designazioni di direttori e commissari di gara vengono

fornite ad AT League il Giovedì precedente alla settimana di gare; in questo senso, servisse alla gara di recupero un nuovo direttore e/o commissario di gara, la squadra richiedente lo spostamento sarà addebitata di ulteriori € 30,00.

La quota "differenza campo", in caso applicabile, potrebbe essere chiesta anche nel caso uno spostamento venga effettuato per una grave causa di forza maggiore che impedisce alla squadra di presenziare al match.

Alle squadre iscritte ai campionati AT League è fatto severo divieto domandare il costo dei campi in collaborazione; gli accordi con i Centri Sportivi sono privati e non divulgabili.

Tenendo presente quando indicato nell'Articolo 3 riguardo gli orari di gioco di questa manifestazione, nel caso in cui due squadre trovassero un accordo per lo spostamento di una gara e intendessero giocare la medesima in un orario diurno e che non comprenda l'utilizzo dei riflettori: le stesse squadre non avranno diritto ad alcuno sconto e i costi per lo stesso rimarranno gli stessi indicati su Modulo di Iscrizione e/o Regolamento Ufficiale.

Ove il componente di una squadra conoscesse personalmente i gestori del Centro Sportivo, potrà eventualmente essere autorizzato da AT League a domandare a essi lo spostamento gara. Qualora la struttura e la squadra sfidante dessero entrambe il benestare allo spostamento del match, l'organizzazione domanderà alla squadra chiedente lo spostamento le quote che seguono:

- o € 15,00 più eventuale differenza campo, ove il motivo della richiesta spostamento fosse valido;
- o € 30,00 più eventuale differenza campo, ove il motivo della richiesta spostamento non fosse valido.

Una squadra che ha tardato a presentarsi oltre il tempo di attesa e per ciò le è stata data sconfitta a tavolino, prima che il risultato venga omologato sul Comunicato Ufficiale può fare richiesta di disputare nuovamente la gara. Oltre al giudizio della formazione avversaria che resta fondamentale per l'esito finale della domanda, AT League si riserva di valutare una richiesta di questo tipo esclusivamente ove il caso fosse uno di questi enunciati:

- o La squadra ha ingenuamente sbagliato campo, e in questo senso ci sono testimoni esterni pronti a confermare, e non è riuscita a raggiungere il campo designato da calendario entro i limiti del tempo di attesa;
- o La squadra è stata vittima di fatti straordinari dell'ultima ora come un lutto, una strada chiusa causa maltempo, un incidente che non permette alla squadra di arrivare nei tempi regolamentari sul terreno di gioco;

In questi casi si specifica che ove le due squadre non riuscissero a vedersi al campo per discutere della possibilità di giocare il match, la formazione ricevente la richiesta avrà un tempo massimo di 24 ore per fornire a quella avversaria la propria risposta. Qualora la risposta della squadra inizialmente vincente a tavolino fosse positiva e questa optasse per azzerare il risultato iniziale, la squadra richiedente lo spostamento del match:

- o Dovrà farsi carico della disdetta del campo a questo punto non utilizzato per la gara che in accordo tra squadre è stata posticipata, la quota da versarsi sarà la medesima indicata nel Modulo di Iscrizione;
- o Dovrà farsi carico di rimborsare AT League per le spese di direttore e commissario di gara sostenute per il match non disputato; l'entità delle quote sarà comunicata dall'organizzazione al presidente della squadra;

La domanda della squadra negligente, di giocare di nuovo la gara non potrà essere ritirata e anzi l'avversaria potrà chiederne il pagamento della sua quota partecipazione o il reso della medesima. La squadra accettante il rinvio, in massimo 48 ore dovrà fornire ad AT League due date e due orari preferiti per la nuova data; ove ciò non accadesse sarà l'organizzazione preavvisando le squadre con minimo cinque giorni, a ufficializzare una nuova data.

Qualora AT League dovesse accorgersi che una squadra pur di farsi accettare uno spostamento ha finto un lutto o un caso COVID, questa rischierà l'espulsione immediata dalla manifestazione a causa del grave gesto antisportivo. In caso l'organizzazione decidesse per un atto di clemenza confermando così la squadra dentro il campionato, non sono da escludersi provvedimenti pecuniari o di perdita punti in classifica generale.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 6:**

### **LA SOSPENSIONE DI UNA GARA**

In modo assolutamente autonomo, un direttore di gara può sospendere una gara per i motivi che seguono:

- o Impossibilità a proseguire la partita dovuta a impraticabilità del campo o insufficiente illuminazione;
- o Assenza dei quattro palloni causa perdita o certificata inutilizzabilità degli stessi;
- o Gravi problemi di salute per uno dei presenti in campo o nelle panchine;

Nei casi sopra citati si usa far giocare i minuti restanti a meno che:

- o Le due squadre si trovino d'accordo per omologare il risultato al momento della sospensione;
- o Una delle squadre lasci spontaneamente il campo incorrendo in eventuale sconfitta a tavolino;
- o Una o ambo le squadre non siano d'accordo a disputare i  $\frac{3}{4}$  restanti di gara e concludere il match.

In caso di sospensione del match per i motivi di cui sopra, saranno concesse alle due squadre 48 ore per accordarsi sulla data del recupero. Qualora trascorso questo tempo le due squadre non fossero riuscite a trovarsi d'accordo, AT League comunicherà ufficialmente ai presidenti delle squadre coinvolte dando loro un preavviso minimo di cinque giorni, la nuova calendarizzazione del match.

Il recupero dei minuti restanti di un match sospeso, dovrà avvenire seguendo questi criteri:

1. La gara dovrà essere ripresa con lo stesso risultato presente al momento della sospensione;
2. Il pallone prima della ripresa del gioco dovrà essere posizionato dove si trovava al momento della sospensione;

altresì è da tenersi conto di quanto segue:

3. Le decisioni disciplinari assunte nella prima parte di gara saranno presenti anche nei minuti restanti;
4. Un espulso nella prima parte di gara non potrà tornare in campo anche avesse già scontato la squalifica;
5. Gli unici giocatori non convocabili per il recupero saranno quelli acquistati dopo la data della gara sospesa;
6. Una squadra in 5/6 uomini in campo al momento della sospensione, dovrà proseguire in inferiorità numerica;

la mancata osservanza dei punti 5 e 6 di cui sopra, porterà la squadra negligente a subire:

- o Sanzione disciplinare sportiva stante nella sconfitta della gara a tavolino;
- o Sanzione disciplinare sportiva in caso di recidività, stante nella detrazione di punti in classifica generale;
- o Sanzione pecuniaria in caso di recidività, l'entità della stessa sanzione sarà decisa dalla Commissione Disciplinare.

Non vi è obbligo alcuno da parte di AT League né tanto meno la questione è possibile oggetto di reclamo da parte delle squadre, far proseguire i minuti restanti di una gara sospesa al direttore di gara dichiarante la sospensione.

Nei casi che vengono elencati a seguire, un direttore di gara può sospendere la partita in modo definitivo:

- o Verificarsi di situazioni che possono mettere a repentaglio l'incolumità e/o la sicurezza dei presenti;
- o Assenza delle condizioni per cui il direttore di gara non riesce a dirigere l'incontro con serenità;

nei casi di cui sopra, starà al Giudice Sportivo decidere in merito all'omologazione del risultato.

È facoltà di un direttore di gara proseguire una gara "pro forma". La prosecuzione "pro forma" può essere adottata quando l'arbitro ritiene che sia messa a repentaglio l'incolumità o la sicurezza dei presenti, o quando giudica assenti le condizioni per dirigere e/o proseguire l'incontro con serenità. Il direttore di gara potrà proseguire il match in modo "pro forma" dopo aver fischiato la fine della partita e aver avvertito i capitani delle squadre che da quel momento gol realizzati, ammonizioni ed espulsioni non andranno più a conteggio. Verrà a quel punto omologato il risultato del match al momento del triplice fischio, ciò fatto salvo che il direttore di gara non metta a referto un qualcosa per cui occorra l'intervento della Commissione Disciplinare e del Giudice Sportivo che potrebbero, in base a quanto scritto dal direttore di gara, non omologare il risultato e decidere per l'assegnazione di sanzioni sportive e/o pecuniarie.

Un direttore di gara prima di sospendere un match perché impossibilitato a proseguirlo causa impraticabilità campo o insufficiente illuminazione, potrà prendersi il tempo massimo di 10' dal momento della sospensione per capire se vi siano o meno le condizioni per riprendere la gara. Ove le suddette condizioni venissero meno, l'incontro sarà ritenuto sospeso definitivamente e si procederà così come previsto dal Regolamento Ufficiale.

Nel caso in cui una squadra abbandonasse il campo di gioco senza che il direttore di gara abbia decretato la fine o la sospensione definitiva della stessa, la squadra rinunciataria sarà sanzionata con la sconfitta del match a tavolino. Ove la squadra fosse recidiva riguardo l'abbandono campo senza che il direttore di gara abbia decretato la fine o la sospensione definitiva della stessa, la squadra stessa sarà sanzionata e a livello disciplinare con la detrazione di un numero di punti in classifica generale a partire da 1 e aumentare in caso di ulteriore recidività, e a livello pecuniario: in questo caso l'entità della sanzione spetterà decretarla alla Commissione Disciplinare.

Come da Articolo 3 Paragrafo 3 del Regolamento Ufficiale, ove una squadra abbandonasse il campo ancor prima del triplice fischio e facesse ciò solo perché impossibilitata a continuare la gara causa infortunio dei propri giocatori: il punteggio maturato sino a quel momento non sarà omologato a meno che la squadra costretta ad abbandonare il campo non sia già sotto nel punteggio di tre o più reti; nel caso invece in cui, interrotta la gara, il punteggio fosse di parità o a favore della squadra costretta a lasciare il campo, il risultato stesso non verrebbe omologato e la squadra

abbandonante il terreno di gioco subirebbe la sconfitta a tavolino senza però alcuna ulteriore sanzione sia questa di tipo pecuniario o di tipo sportivo stante nella detrazione di punti in classifica generale. Qualora il risultato non venisse omologato, la squadra ritiratasi dal campo subirà la sconfitta a tavolino vedendosi solo ella tolta reti e marcatori.

Ove una squadra non si sentisse più di proseguire un match causa il fatto che un loro atleta necessita dell'intervento di un'ambulanza, il direttore di gara si troverà costretto a sospendere l'incontro. In questo caso:

1. Ove non fossero trascorsi  $\frac{3}{4}$  di gara, la gara potrà proseguire in una nuova data con lo stesso risultato presente al momento della sospensione. Le due squadre avranno 48 ore per scegliere una nuova data tra di esse ma in caso al termine di questo tempo non fossero riuscite a trovarne una, sarà direttamente l'organizzazione a comunicare ufficialmente una nuova data e orario per il recupero dando alle squadre un preavviso di minimo 5 giorni;
2. Trascorsi  $\frac{3}{4}$  di gara, se la squadra ancora disponibile a giocare il match non fosse già in vantaggio di tre o più reti, vincerà a tavolino con l'annullamento disciplinare dei gol alla squadra di fatto dichiaratasi rinunciataria alla gara. Questo accadrà qualora una delle due squadre non fosse consenziente a riprendere il gioco, e l'avversaria non volesse far omologare il punteggio al momento della sospensione in quanto questo per essa non favorevole;

Sulla base di quanto riportato al punto 2 è bene specificare quanto segue sia per la squadra vincente a tavolino e sia per la squadra perdente a tavolino:

- Per la squadra sconfitta a tavolino così come previsto dall'Articolo 3 Paragrafo 3 di questo Regolamento Ufficiale, non è prevista una penalizzazione di punti in classifica generale per la rinuncia alla gara causa il motivo riportato in questa normativa; al tempo stesso la squadra non subirà alcuna sanzione di livello pecuniario in comprensione del motivo che l'ha portata a non proseguire l'incontro;
- La squadra vincente a tavolino potrebbe vedersi assegnato un risultato superiore a quello del 3-0 base qualora al momento della sospensione avesse segnato un numero maggiore di tre gol; nel caso in cui la squadra vincente a tavolino invece al momento della sospensione dell'incontro non avesse segnato almeno tre reti, queste verranno aggiunte d'ufficio al fine di creare la classica vittoria a tavolino base.

In riferimento a quanto riportato nell'Articolo 1 Paragrafo 1 di questo Regolamento Ufficiale, un direttore di gara può sospendere definitivamente una partita per i motivi che vengono di seguito enunciati:

- Episodi di razzismo o violenza generale da parte di un giocatore, un dirigente o più di questi che non forniscono al direttore di gara le condizioni minime di sicurezza e serenità per portare al termine il match;
- Episodi di rissa più o meno gravi tra i presenti all'interno del recinto di gioco o al suo esterno, e che non forniscono al direttore di gara le condizioni minime di sicurezza e serenità per portare a concludere il match;

Suddetti fatti possono invitare la Commissione Disciplinare a decisioni drastiche come la sconfitta a tavolino di una o ambo le squadre e l'assegnazione di squalifiche e sanzioni pecuniarie e sportive per le stesse squadre e i loro atleti.

In caso si verificasse l'ingresso in campo di una persona non addetta e/o non identificata e costui fosse tesserato per una squadra presente in campo, e qualora la persona stessa si rendesse protagonista di comportamenti antisportivi o peggio violenti, la squadra potrà subirne le conseguenze a livello sportivo e pecuniario. Al tempo stesso il direttore di gara valuterà se vi sono o meno le condizioni di sicurezza necessarie per proseguire l'incontro.

Una gara può essere interrotta in quanto vengono a mancare prima o durante il match i palloni che le formazioni in campo debbono mettere a disposizione l'una dell'altra. Le casistiche più frequenti vengono di seguito enunciate:

1. Se le squadre si presentano in campo senza palloni e l'arbitro è costretto a rinviare la gara, per le squadre vi sarà una sanzione pecuniaria e ove recidive, una sportiva stante nella detrazione di punti in classifica generale;
2. Se i palloni vengono perduti durante l'incontro e non ve ne sono altri da mettere a disposizione per il proseguo, il direttore di gara sospenderà il match e ove si siano giocati già  $\frac{3}{4}$  di gara, il risultato sarà omologato;
3. Se i palloni vengono perduti durante l'incontro e non ve ne sono altri da mettere a disposizione per il proseguo, il direttore di gara sospenderà il match e ove non si siano giocati già  $\frac{3}{4}$  di gara questa sarà rinviata.

Qualora una gara venisse sospesa in quanto le due squadre non hanno più palloni da mettere a disposizione e ove il tempo trascorso non abbia oltrepassato i  $\frac{3}{4}$  di quello previsto dal Regolamento Ufficiale, alle due squadre verrebbe concesso il tempo massimo di 48 ore per accordarsi sulla data dello spostamento. Terminato il tempo massimo dato alle squadre e quindi le 48 ore a partire dal giorno seguente alla data del match sospeso, ove le due squadre non si fossero accordate sulla data dello spostamento, sarà direttamente l'organizzazione a comunicare ai due presidenti con un preavviso di minimo cinque giorni, la data del recupero.

In caso una gara venisse sospesa dal direttore di gara per i motivi pubblicati nel suddetto Articolo 3 Paragrafo 6 del Regolamento Ufficiale e una o ambo le squadre, fatta eccezione per quanto già pubblicato in questo Regolamento Ufficiale, non intendessero fare ritorno in campo per disputare i minuti finali:

3. Se fossero entrambe le squadre a rinunciare al proseguo del match: il risultato al momento della sospensione da parte del direttore di gara verrebbe omologato senza alcuna sanzione attribuita alle squadre;
4. Se fosse una sola squadra a rinunciare al proseguo della gara: la rinunciataria in caso il risultato al momento della sospensione le sia a favore o sia di parità, verrebbe sanzionata con la sconfitta della gara a tavolino;

A riguardo del punto numero 2 di cui sopra: una squadra che rinuncia al proseguo di una gara sospesa, viene punita oltre a quanto già previsto dal Regolamento Ufficiale, ove recidiva con la detrazione di nr. 1 punto ad aggravarsi in caso la squadra si rendesse ancora recidiva, in classifica generale, e con l'assegnazione di una sanzione pecuniaria.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 7:**

### **LA DISCIPLINARE**

I presidenti di ogni squadra hanno l'obbligo di consultare il Comunicato Ufficiale per restare aggiornati su calendario e disciplinare; la pubblicazione dei Comunicati sul sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it) avviene di norma il Lunedì. AT League non si ritiene in alcun modo responsabile del comportamento negligente di un presidente o una squadra ove questi non dovessero seguire e pertanto trascurare la lettura dei Comunicati.

AT League al fine di garantire la regolarità della manifestazione si riserva di fare controlli a campione sulle squadre durante la manifestazione. In caso si venisse a conoscenza di squadre che non rispettano il Regolamento Ufficiale, l'organizzazione ne farà segnalazione al Giudice Sportivo il quale potrà decidere di procedere con una sanzione pecuniaria e sportiva nei confronti della squadra negligente.

L'irregolarità per lo schieramento di un giocatore non a norma viene pagata con la sconfitta a tavolino della partita o delle partite incriminate; ove divenisse recidiva, la squadra subirà una sanzione pecuniaria e una decurtazione di punti in classifica generale. L'eventuale irregolarità andrà segnalata ad AT League dalla squadra che ha affrontato quella negligente tramite la stesura di un reclamo o di una segnalazione.

Il Documento Ufficiale di gara potrà essere trasmesso in copia solo ed esclusivamente a una o entrambe le squadre che hanno disputato la partita in cui quel determinato Documento è stato utilizzato e ha avuto quindi valore legale. La richiesta di entrare in possesso della copia del Documento Ufficiale di gara dovrà essere inoltrata ad AT League mezzo mail o pec, direttamente dal presidente della squadra.

Il ricorso di una gara omologata o di una squalifica va presentato firmato dal presidente della squadra reclamante e con allegata la quota reclamo pena la nullità del reclamo stesso. La quota reclamo sarà restituita alla squadra solo nel caso il ricorso venga vinto. Altresì e pena la nullità del reclamo, la squadra deve presentare ricorso entro 5 giorni dalla pubblicazione del Comunicato Ufficiale attestante ciò che si vuole reclamare. La squadra che presenta ricorso dovrà allegare al medesimo un minimo di prove documentali che vadano a provare l'irregolarità presunta; qualora suddette prove non fossero adatte e/o sufficienti a giudizio della Commissione Disciplinare, il reclamo sarà rigettato; ove una squadra volesse presentare un reclamo contro una presunta irregolarità commessa dalla squadra contro la quale ha giocato, oltre a quanto già sopra evidenziato in termini di rispetto delle tempistiche e costi riguardo i ricorsi, dovrà inviare copia del reclamo tramite posta elettronica, inserendo in copia conoscenza la mail di AT League. La

mancata osservanza di suddetta normativa non permetterà alla squadra reclamante di poter procedere e pertanto il ricorso sarà da intendersi come bocciato.

Qualora si volesse presentare un reclamo per una gara giocata nell'ultimo turno della Fase a Gironi o per una partita a eliminazione diretta, fermo restando quanto sopra pubblicato, le tempistiche si ridurrebbero da cinque giorni a un solo giorno a partire non dalla data di pubblicazione del Comunicato Ufficiale ma dal giorno in cui è stato giocato il match per il quale si intende presentare ricorso.

Le prove documentali di cui sopra e che possono essere valutate dalla Commissione Disciplinare, sono le seguenti:

- o Documento Ufficiale di gara del quale la squadra che intende fare reclamo può chiedere copia;
- o Video e/o foto della gara in cui si palesa ed è visibile l'irregolarità avvenuta e contestabile;
- o Comunicati Ufficiali nei quali si attesta la posizione irregolare del giocatore partecipante;
- o Varie documentali che provino i fatti o il fatto irregolare a danno della squadra.

Come sopra pubblicato, le squadre presentando un ricorso devono portare anche un minimo di prove documentali ma in caso non ne fossero in possesso, nel rispetto della regolarità della manifestazione potrà essere la Commissione Disciplinare a verificare eventuali irregolarità da parte di squadre e/o giocatori. In caso di buon esito per la squadra presentante ricorso, il medesimo sarà dichiarato vinto.

Un reclamo può essere presentato anche prima della pubblicazione del Comunicato Ufficiale qualora una squadra si fosse resa conto dell'irregolarità della squadra che ha sfidato.

Una squadra che intende presentare controricorso dovrà farlo con le stesse modalità e tempistiche già indicate per una squadra che vuole procedere con il ricorso.

La rinuncia a un reclamo dovrà essere trasmessa ad AT League in forma scritta entro un giorno a partire da quello in cui la squadra ha inviato il reclamo. Seguono maggiori informazioni:

1. Una squadra che rinuncia a un reclamo seguendo tempi e forme previste dalla norma di cui sopra, ottiene il reso della quota versata per il reclamo ed il medesimo si ritiene annullato;
2. Una squadra che rinuncia a un reclamo non seguendo tempi e/o forme previste dalla norma di cui sopra, non ha il reso della quota versata per il reclamo ma lo stesso si ritiene ugualmente annullato;

a riguardo del punto 2 di cui sopra si specifica che il reclamo sarà annullato data la comunicazione della squadra, ma in considerazione del mancato rispetto di forme e/o tempi di invio, la quota non potrà essere restituita.

Oltre a quanto già previsto e pubblicato sul Regolamento Ufficiale, un reclamo è inammissibile se presentato:

- Contro l'operato del direttore di gara, a meno che venga comprovato un suo evidente errore tecnico;
- Per ridurre una squalifica non superiore a nr. 1 giornata;
- Per ridurre una squalifica non superiore a nr. 7 giorni.

Dopo il termine di cinque giorni senza che sia pervenuto reclamo alcuno, tutte le decisioni apparse sul Comunicato Ufficiale si intendono accettate dalle squadre senza possibilità di contestazioni future.

Se AT League non si accorgesse dopo aver fatto controlli a campione di una squadra che gioca in modo irregolare, potrà accettare una segnalazione di una squadra. La segnalazione pena rigetto andrà fatta via mail o pec entro 30 giorni dalla pubblicazione del Comunicato Ufficiale attestante ciò che la squadra abbia da discutere, con la firma del presidente della squadra segnalante e con la quota della segnalazione il cui importo è pubblicato sul Modulo di Iscrizione; la quota sarà resa solo ove la segnalazione abbia esito positivo. È richiesto inoltre alla squadra segnalante, di allegare un minimo di prove documentali che possano confermare l'illecito compiuto dalla squadra avversaria; in caso una squadra volesse presentare una segnalazione contro una presunta irregolarità commessa dalla squadra contro cui giocato, oltre a quanto già riportato in termini di rispetto dei tempi e costi riguardo le segnalazioni, dovrà produrre copia della segnalazione tramite posta elettronica, inserendo in copia conoscenza la mail di AT League. La mancata osservanza di suddetta normativa non permetterà alla squadra presentante la segnalazione di procedere e pertanto la segnalazione stessa sarà da intendersi come bocciata.

Qualora si volesse presentare una segnalazione per una gara disputata nell'ultimo turno della Fase a Gironi o per un match a eliminazione diretta, fermo restando quanto sopra riportato, le tempistiche si ridurrebbero da cinque giorni a un solo giorno a partire non dalla data di pubblicazione del Comunicato Ufficiale ma dal giorno in cui si è giocata la gara per la quale si intende presentare la segnalazione.

Come sopra pubblicato, a una segnalazione devono essere allegate un minimo di prove documentali. Nel caso una squadra non fosse in possesso di suddette prove documentali, nel rispetto della regolarità della manifestazione potrà essere direttamente la Commissione Disciplinare ad accertarsi di eventuali irregolarità commesse da squadre e/o da giocatori; in caso di buon esito, la squadra facente la segnalazione avrà vinta la medesima.

Una segnalazione può essere effettuata anche antecedentemente alla pubblicazione del Comunicato Ufficiale ove una squadra si fosse resa conto dell'irregolarità di una squadra avversaria.

La rinuncia a una segnalazione andrà trasmessa ad AT League in forma scritta entro un giorno a iniziare da quello in cui la squadra ha inviato la stessa segnalazione. Seguono più informazioni:

1. Una squadra che rinuncia a una segnalazione seguendo tempi e forme previste dalla norma di cui sopra, ottiene il reso della quota versata per la segnalazione e la medesima si riterrà annullata;
2. Una squadra che rinuncia a una segnalazione non rispettando tempi e/o forme previste dalla norma di cui sopra, non avrà il reso della quota versata per la segnalazione ma la stessa sarà da ritenersi ugualmente bocciata;

a riguardo del punto 2 di cui sopra si specifica che la segnalazione verrà annullata dalla comunicazione fornita dalla squadra, ma in considerazione del mancato rispetto di forme e/o tempi di invio, la quota non potrà essere restituita.

Dopo il termine di 30 giorni senza che sia pervenuta segnalazione alcuna, tutte le decisioni apparse sul Comunicato Ufficiale si intendono accettate dalle squadre senza possibilità di contestazioni future.

Un ricorso o una segnalazione possono essere respinti per vizio di forma. Costituisce vizio di forma quanto segue:

- o L'assenza della firma del presidente della squadra che sta presentando il ricorso o la segnalazione;
- o Il mancato rispetto dei tempi limite entro i quali va inviato il ricorso o la segnalazione;
- o Il mancato pagamento della tassa ricorso o segnalazione;
- o Il mancato invio della copia alla squadra avversaria;
- o L'assenza della data nel ricorso o segnalazione.

Qualora il Giudice Sportivo necessitasse di venire a conoscenza di maggiori dettagli riguardo un incontro per il quale è stato fatto un ricorso o una segnalazione, il risultato della gara maturato sul campo verrà considerato "sub judge"; in questo caso ancora il Giudice Sportivo insieme alla Commissione Disciplinare, si prenderanno il tempo massimo di 30 giorni dalla data di ricezione del ricorso o della segnalazione, per comunicare la sentenza definitiva; nel periodo preso dalla Commissione Disciplinare prima di emettere un giudizio definitivo riguardo a un ricorso o una segnalazione, AT League potrà chiamare a colloquio i presidenti o alcuni tesserati delle squadre coinvolte nel ricorso o nella segnalazione senza dover, ove venissero convocati tesserati, passare dall'autorizzazione del presidente della squadra. Quanto emerso dai colloqui sarà messo agli atti e comunicato alla Commissione Disciplinare.

AT League, nel caso si accorgesse autonomamente anche senza il giungere di un ricorso o di una segnalazione, che una squadra sta venendo meno a rispettare le norme pubblicate sul Modulo di Iscrizione e sul Regolamento Ufficiale

attraverso l'intervento del Giudice Sportivo potrà sanzionare sia sotto l'aspetto sportivo sia sotto l'aspetto pecuniario la stessa squadra resasi protagonista di comportamenti atti a ledere la regolarità della manifestazione.

Il Giudice Sportivo può sospendere in modo cautelare una persona partecipante ai campionati AT League al fine di acquisire maggiori informazioni riguardo a quanto accaduto. Qualora la sospensione cautelare venisse applicata, il giocatore fermato non potrà più partecipare a nessuna manifestazione AT League sino alla decisione disciplinare la quale verrà emessa entro 30 giorni dalla data successiva al fatto accaduto e incriminato.

Le decisioni disciplinari e quindi con esse anche le sanzioni tra cui alcune mostrate nei Paragrafi 8 e 9 del suddetto Articolo 3 del Regolamento Ufficiale, sono sempre decise dal Giudice Sportivo dopo aver consultato la Commissione Disciplinare. Ammonizioni e diffide si azzerano al termine assoluto della Fase a Gironi e al termine dei Quarti di Finale nella Fase Finale; il funzionamento su somma di ammonizioni e diffide è riportato nelle FAQ sul sito [atleague.it](http://atleague.it).

Una squalifica si sconta nel match cronologicamente successivo a meno che questo sia di Coppa Italia, in tal caso il partecipante salterebbe la gara successiva se questa di campionato o Supercoppa.

Una squalifica, a meno che la suddetta non sia stata comminata a tempo, decade dal giorno successivo al termine della manifestazione.

A prescindere dall'esibizione dei cartellini durante un incontro, Commissione Disciplinare e Giudice Sportivo avranno la possibilità di sanzionare con una squalifica anche a tempo, dirigenti e/o giocatori in caso si verificassero:

- o Aggressioni verbali o fisiche nei confronti di qualunque persona dentro al recinto di gioco; la pena verrà inasprita qualora le aggressioni siano a danno di direttori di gara e/o commissari di gara;
- o Mancanze nel rispettare il Modulo di Iscrizione e il Regolamento Ufficiale in tutte le loro forme e articoli; in caso di comportamenti reiterati le pene verranno inasprite;

Oltre alla squalifica, la persona colpevole di aggressione subirà una sanzione pecuniaria la cui entità viene indicata nell'Articolo 3 Paragrafo 9.

Alcun partecipante ai campionati AT League può rivolgersi in modo offensivo e irrispettoso verso lo staff. Condotte di questo tipo, se giudicate gravi, possono generare una squalifica e una sanzione pecuniaria per il partecipante.

Un giocatore e/o un dirigente espulso o squalificato, salvo la squalifica comminatagli sia "a tempo", potrà prendere parte a gare con un'altra squadra nello stesso turno di campionato e/o nel turno successivo soltanto nel caso in cui:

- o La squadra che intende farlo partecipare è di Girone diverso ma dello stesso campionato, e la stessa squadra ha tesserato la persona espulsa prima dell'espulsione e non dopo in seguito a un movimento di calciomercato;
- o La squadra che intende farlo partecipare sia iscritta ad un altro campionato di AT League; nel caso in questione non vi è alcun problema a convocare il giocatore o il dirigente espulso per la partecipazione alla gara;

Si ribadisce, i punti di cui sopra salvo la persona non sia squalificata "a tempo". Il mancato rispetto di questa norma potrà portare squadra e giocatore o dirigente a subire sanzioni sportive disciplinari e pecuniarie.

Un giocatore espulso durante una gara o in seguito a una decisione disciplinare, eccezione fatta per le squalifiche a tempo, dovrà saltare la gara successiva e se partecipasse a questa, saltare la gara successiva esclusa Coppa Italia. Ove un giocatore squalificato prendesse parte a una gara non osservando quindi quanto riportato sul Regolamento Ufficiale, la squadra subirà una sanzione sportiva e una pecuniaria secondo quanto previsto dalle normative.

La squalifica di un giocatore o dirigente non si intende scontata ove la gara successiva alla squalifica comminata al partecipante venga persa a tavolino per mancata presenza in campo della squadra con in rosa il partecipante che ha subito la squalifica. Ove invece la squadra con in rosa il giocatore o il dirigente squalificato fosse essa a vincere a tavolino, la squalifica si intenderebbe regolarmente scontata.

Un giocatore deve obbligatoriamente attenersi al rispetto della propria squalifica seguendo quanto è pubblicato sul presente Regolamento Ufficiale, e a prescindere dalla data di pubblicazione del Comunicato Ufficiale. La mancata osservanza di questa normativa ove si verificasse un chiaro illecito commesso anche a danno di una squadra avversaria, porterà la squadra a subire una sanzione disciplinare sportiva e una sanzione pecuniaria.

La Commissione Disciplinare e il Giudice Sportivo potranno decidere per squalifiche a tempo o inibizioni di giocatori e/o dirigenti che durante la manifestazione hanno tenuto un comportamento giudicato non consono alla pratica di uno sport amatoriale. In concomitanza con il provvedimento disciplinare, la persona squalificata potrà altresì subire una sanzione pecuniaria senza il quale saldo non potrà riprendere a disputare le manifestazioni AT League. Riguardo alla norma in questione si chiarisce che una persona squalificata a tempo non potrà disputare nessun campionato di questa organizzazione sino al termine della squalifica.

Qualora il capitano di una squadra, il presidente di una squadra, o una persona già nota per un determinato tipo di comportamento e pertanto recidiva: si rendessero protagonisti di comportamenti antisportivi, violenti e/o comunque

non conformi alla pratica di uno sport amatoriale e per il quale motivo venissero sanzionati dal direttore di gara con il provvedimento dell'espulsione, la squalifica vista la posizione delle persone citate, sarà inasprita verso l'alto.

Ove un partecipante alla manifestazione si rendesse protagonista mezzo social di atteggiamenti irrispettosi e/o lesivi nei confronti di qualunque componente organizzativa, subirà una squalifica secondo quanto di seguito enunciato:

- o Almeno una settimana di squalifica a tempo e pertanto da tutte le manifestazioni AT League, qualora la persona non ricoprisse legalmente il ruolo di presidente della squadra e/o fosse il capitano in campo di questa;
- o Almeno due settimane di squalifica a tempo e pertanto da tutte le manifestazioni AT League, qualora la persona ricoprisse legalmente il ruolo di presidente della squadra e/o fosse il capitano in campo di questa;

Ove fosse una squadra a rendersi protagonista di comportamenti irrispettosi e/o lesivi attraverso la propria pagina sui social, questa potrà subire una sanzione pecuniaria e in casi gravi l'espulsione dalla manifestazione.

Qualora il Giudice Sportivo ne facesse richiesta, AT League potrà fornire la prova TV ove fosse in possesso del filmato di una gara. Le squadre non hanno diritto alla visione delle immagini prima o durante una decisione disciplinare.

Commissione Disciplinare e Giudice Sportivo studieranno la situazione di una persona sia essa giocatore o dirigente anche se tesserata presso la FIGC o altri EPS ma che si è resa protagonista di fatti gravi e comprovati e che a causa di questi ha subito una squalifica di minimo 90 giorni. La persona potrebbe essere temporaneamente fermata, o ne potrebbe essere impedito il tesseramento in caso i campionati non fossero ancora iniziati, anche in AT League.

Ove la persona squalificata presso la FIGC o altri EPS venisse allontanata anche in AT League e facesse domanda di avere indietro l'eventuale quota tesseramento già versata, questa potrà essere restituita soltanto nel caso in cui: o il campionato non sia ancora iniziato, oppure in caso il campionato fosse iniziato ma la segreteria non avesse ancora lavorato al suo tesseramento.

Ove una persona sia giocatore o dirigente scendesse in campo col DASPO e l'organizzazione lo scoprisse, suddetta persona sarà allontanata e non potrà più giocare i campionati AT League sino alla conclusione del provvedimento a suo carico. La squadra proprietaria del cartellino potrebbe subire le conseguenze del fatto sia a livello pecuniario sia a livello sportivo, in questo senso:

- o Perdita delle precedenti gare a tavolino disputate dal giocatore col DASPO e comunque solo qualora si venisse a conoscenza della data in cui il giocatore ha preso il DASPO, e venisse accertata la responsabilità oggettiva da parte del presidente della squadra. Ove si accertasse la responsabilità del presidente, la squadra potrebbe subire una sanzione di tipo pecuniario e una sanzione di tipo sportivo stante nella perdita di punti in classifica generale;

- o Perdita di successive partite a tavolino qualora la squadra non rispettasse il provvedimento di allontanamento del giocatore e questo giocasse altre partite; in questo caso la squadra subirebbe altresì una sanzione pecuniaria ed una sportiva stante nella perdita di punti in classifica in caso di recidività. Nel caso in cui la persona scendesse sul campo solo per accomodarsi in panchina, la squadra non perderà gare a tavolino ma subirà sanzioni pecuniarie; Qualora la persona penata con il DASPO venisse allontanata dalle competizioni AT League e volesse fare richiesta di avere indietro l'eventuale quota tesseramento già versata, la suddetta potrà essere restituita soltanto nel caso in cui: o il campionato non abbia sia ancora avuto inizio, oppure nel caso il campionato fosse iniziato ma la segreteria non avesse ancora lavorato al suo tesseramento.

Un eventuale ricorso o segnalazione formulati una volta terminata e/o iniziata una nuova Fase della manifestazione, a prescindere dal rispetto dei paletti pubblicati sul Regolamento Ufficiale, verranno giudicati inammissibili e dunque bocciati. A riguardo di quest'ultimo punto, per Fase della manifestazione si intende: Prima Fase, Seconda Fase, Fase Finale; non è fatta distinzione durante la Fase Finale tra i vari turni, questi rimangono sotto la macro voce Fase Finale.

## ARTICOLO 3 PARAGRAFO 8:

### LE SANZIONI SPORTIVE

Aldilà di quanto già previsto dal Regolamento Ufficiale, se una squadra fosse negligente verso Modulo di Iscrizione o lo stesso Regolamento, oltre alla sconfitta a tavolino e una penalità in classifica generale potrà subire quanto segue:

|                                                     | Sanzione                                              |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1^ gara senza nr. minimo giocatori                  | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 2^ gara senza nr. minimo giocatori                  | 2 punti di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara senza nr. minimo giocatori                  | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 2^ gara rinviata causa assenza di palloni           | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara rinviata causa assenza di palloni           | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 2^ gara con abbandono campo                         | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara con abbandono campo                         | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 2^ gara con giocatore non tesserato in campo        | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara con giocatore non tesserato in campo        | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 2^ gara con giocatore squalificato in campo         | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara con giocatore squalificato in campo         | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 2^ gara con nr. giocatori condivisi superiore a 3   | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara con nr. giocatori condivisi superiore a 3   | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 2^ gara con nr. FIGC superiore al consentito        | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara con nr. FIGC superiore al consentito        | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 2^ gara con nr. fuori quota superiore al consentito | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 3^ gara con nr. fuori quota superiore al consentito | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| 1^ gara con DASPO in campo                          | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| 2^ gara con DASPO in campo                          | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| Ritardo di nr. 30 giorni sul tesseramento           | 1 punto di penalizzazione in classifica generale      |
| Ritardo di nr. 60 giorni sul tesseramento           | 2 punti di penalizzazione in classifica generale      |
| Ritardo di nr. 30 giorni sulla quota partecipazione | 3 punti di penalizzazione in classifica generale      |
| Ritardo di nr. 60 giorni sulla quota partecipazione | 6 punti di penalizzazione in classifica generale      |

|                                        |                                                       |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Inosservanza del Modulo di Iscrizione  | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| Inosservanza del Regolamento Ufficiale | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |

L'espulsione di una squadra per l'insolvenza nei pagamenti citata nell'Articolo 3 del presente Regolamento Ufficiale, sarà segnalata tramite i Comunicati Ufficiali e potrà avvenire tramite una penalizzazione la cui entità sarà decisa dal Giudice Sportivo e la Commissione Disciplinare. Ove una squadra venisse espulsa per la motivazione citata, perderà la possibilità di vincere qualsivoglia premio il quale verrà assegnato d'ufficio per merito sportivo al 2<sup>a</sup> classificato.

Una squadra in precedenza insolvente ed espulsa da un campionato AT League, ove non saldasse il proprio debito, non verrà più ammessa nei campionati di quest'organizzazione. In base alla gravità del ritardo nel saldo, la squadra:

- Potrà subire una sanzione sportiva stante in una penalizzazione di punti che sarà applicata alla classifica generale del nuovo campionato; deciderà per l'eventuale sanzione e la sua entità, la Commissione Disciplinare;
- Potrà subire una sanzione pecuniaria stante nell'aumento della quota di iscrizione da consegnarsi per l'adesione alla manifestazione; deciderà per l'eventuale sanzione e la sua entità, la Commissione Disciplinare.

Per ulteriori specifiche riguardanti le normative del suddetto Articolo 3 Paragrafo 8 del Regolamento Ufficiale, si invita alla lettura delle FAQ sul sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it).

## ARTICOLO 3 PARAGRAFO 9:

### LE SANZIONI PECUNIARIE

Con le sanzioni pecuniarie si intendono colpire i comportamenti irrispettosi o neglienti tenuti dai giocatori e/o dalle squadre verso il Modulo di Iscrizione e il Regolamento Ufficiale. Le sanzioni andranno saldate entro una settimana dal fatto accaduto. Di seguito vengono elencate alcune sanzioni che possono essere comminate per le squadre o per i loro giocatori:

|                                                           | Sanzione                                                       |
|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1^ rinuncia gara di una squadra                           | € 10,00 più la quota prevista dal Modulo di Iscrizione         |
| 2^ rinuncia gara di una squadra                           | € 20,00 più la quota prevista dal Modulo di Iscrizione         |
| Ulteriori rinunce gara di una squadra                     | € 30,00 più la quota prevista dal Modulo di Iscrizione         |
| 1^ gara senza quota iscrizione squadra versata            | € 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra           |
| 2^ gara senza quota iscrizione squadra versata            | € 20,00 addebitati alla quota partecipazione squadra           |
| Altre gare senza quota iscrizione squadra versata         | € 30,00 addebitati alla quota partecipazione squadra           |
| 1^ volta in cui la squadra non porta palloni              | € 20,00 che saranno utilizzati per l'acquisto di nr. 1 pallone |
| 2^ volta in cui la squadra non porta palloni              | € 40,00 che saranno utilizzati per l'acquisto di nr. 2 palloni |
| Ulteriori volte in cui la squadra non porta palloni       | € 60,00 che saranno utilizzati per l'acquisto di nr. 3 palloni |
| 1^ ritardo oltre i 5' rispetto all'orario di inizio gara  | € 5,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno      |
| 2^ ritardo oltre i 5' rispetto all'orario di inizio gara  | € 10,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno     |
| 3^ ritardo oltre i 5' rispetto all'orario di inizio gara  | € 15,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno     |
| 1^ ritardo oltre i 10' rispetto all'orario di inizio gara | € 20,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno     |
| 2^ ritardo oltre i 10' rispetto all'orario di inizio gara | € 25,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno     |
| 3^ ritardo oltre i 10' rispetto all'orario di inizio gara | € 30,00 da versarsi a prescindere che la gara inizi o meno     |
| No nr. maglia alla 5^ giornata                            | € 5,00 addebitati alla quota partecipazione squadra            |
| No nr. maglia alla 10^ giornata                           | € 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra           |
| Doppione nr. maglia alla 5^ giornata                      | € 5,00 addebitati alla quota partecipazione squadra            |
| Doppione nr. maglia alla 10^ giornata                     | € 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra           |
| Presenza in panchina di persona non in regola             | € 5,00 addebitati alla quota partecipazione squadra            |
| Disputa della gara di persona non in regola               | € 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra           |

|                                                  |                                                       |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 1^ gara con DASPO in campo                       | € 15,00 addebitati al presidente della squadra        |
| 2^ gara con DASPO in campo                       | € 30,00 addebitati al presidente della squadra        |
| 1^ gara con abbandono campo                      | € 10,00 addebitati alla quota partecipazione squadra  |
| 2^ gara con abbandono campo                      | € 20,00 addebitati alla quota partecipazione squadra  |
| Ritardo di nr. 30 giorni sul tesseramento        | € 30,00 addebitati alla quota partecipazione squadra  |
| Ritardo di nr. 60 giorni sul tesseramento        | € 45,00 addebitati alla quota partecipazione squadra  |
| Ritardo di nr. 30 giorni sull'iscrizione squadra | € 75,00 addebitati alla quota partecipazione squadra  |
| Ritardo di nr. 60 giorni sull'iscrizione squadra | € 150,00 addebitati alla quota partecipazione squadra |
| Aggressione verbale a un avversario              | € 5,00 addebitati alla persona                        |
| Aggressione violenta a un avversario             | € 10,00 addebitati alla persona                       |
| Aggressione verbale a un direttore di gara       | € 10,00 addebitati alla persona                       |
| Aggressione violenta a un direttore di gara      | € 20,00 addebitati alla persona                       |
| Aggressione verbale a un commissario di gara     | € 20,00 addebitati alla persona                       |
| Aggressione violenta a un commissario di gara    | € 40,00 addebitati alla persona                       |
| Inosservanza del Modulo di Iscrizione            | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |
| Inosservanza del Regolamento Ufficiale           | Si rimanda la decisione alla Commissione Disciplinare |

È da intendersi squadra rinunciataria a una gara quella che prima o durante la gara non è in grado di giocare con il numero minimo di atleti; questo fatto salvo altre specifiche presenti sul Regolamento Ufficiale.

La sanzione pecuniaria "rinuncia gara" verrà inasprita del doppio nella sua cifra ove una squadra non si presentasse a una gara non avvisando AT League con un minimo di 24 ore rispetto alla data del match. Suddetta normativa può non venire applicata nel caso limite ed eccezionale in cui il presidente ed il vice presidente a causa di comprovate gravi problematiche, non abbiano potuto informare della mancata presenza al campo l'organizzazione.

La sanzione pecuniaria riguardante la sconfitta a tavolino per rinuncia alla gara, potrebbe venire rivista e decurtata del 50% solo ed esclusivamente nel caso in cui la squadra sconfitta a tavolino, obbligatoriamente entro cinque giorni dalla partita, avesse formulato richiesta di spostamento gara allegando alla medesima la propria impossibilità o seria difficoltà a presentarsi al match col numero minimo per affrontare lo stesso.

In caso le aggressioni come riportato nella tabella di cui sopra, dovessero avvenire in una partita trasmessa in diretta da AT League, le sanzioni verrebbero inasprite del doppio rispetto alla prima sanzione riportata in tabella.

Aldilà di quanto già indicato a riguardo nell'Articolo 3 Paragrafo 7: una persona squalificata causa un'aggressione, potrà fare ritorno in campo oltre che al termine della sanzione disciplinare, una volta saldata la sanzione pecuniaria.

Solo la Commissione Disciplinare può decidere se punire una squadra con una sanzione pecuniaria. Non saranno in alcun modo accettate richieste antisportive da parte delle squadre di punire qualche squadra e/o persona.

Ove una persona tesserata con una squadra partecipante alla manifestazione dovesse recare danno alle strutture messe a disposizione dal Centro Sportivo, la persona in questione subirà una squalifica ed una sanzione pecuniaria pari al valore del danno apportato; qualora la sanzione non venisse saldata, il giocatore non potrà più disputare un campionato AT League sino ad avvenuto saldo la cui entità potrebbe essere incrementata dalla gravità del fatto. In caso una persona tesserata con una squadra partecipante alla manifestazione arrecasse un danno alla struttura ma questa non venisse riconosciuta, spetterà al presidente della squadra farsi carico economicamente del risarcimento; ove si arrivasse al termine di una Fase e il danno non fosse stato saldato dalla squadra, questa sarà giudicata come insolvente e pertanto potrà essere espulsa dalla manifestazione in corso ed in casi gravi, radiata.

Non si assegnano premi a chi non salda una sanzione pecuniaria: in questo senso il titolo andrà per merito sportivo al 2<sup>a</sup> classificato. Per altre informazioni si rimanda alla lettura delle FAQ sul sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it).

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 10:**

### **ULTERIORI DIVIETI ALLE SQUADRE**

Oltre a quanto riportato nel Regolamento Ufficiale, si vieta alle squadre, ai loro tesserati e i loro tifosi quanto segue:

1. Tentare di corrompere e/o in qualsiasi modo alterare il risultato sportivo di qualsivoglia partita ufficiale;
2. Usare materiale infiammabile e/o esplosivo senza il consenso firmato dal gestore del Centro Sportivo;
3. Possedere in panchina o a bordo campo, bottiglie di vetro o altro materiale contundente;
4. Possedere alcoolici in panchina o al bordo del campo;
5. Fumare o svapare in panchina o al bordo del campo.

Il tentare di corrompere e/o in qualsiasi maniera alterare il risultato sportivo di qualsivoglia partita ufficiale, e l'uso di materiale contundente contro persone sono ragioni per le quali una squadra può presentare un reclamo contro una squadra avversaria e dunque ragioni che possono generare una sconfitta a tavolino.

Nel caso una squadra non rispettasse quanto pubblicato sul Modulo di Iscrizione e sul Regolamento Ufficiale, oltre a quanto già previsto dalle norme della manifestazione, potrà essere sanzionata a livello pecuniario e/o sportivo sulla base anche della gravità del fatto ed eventualmente della recidività della stessa squadra.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 11:**

### **L'ESPULSIONE DI UNA SQUADRA**

L'espulsione di una squadra a campionato in corso, non modifica né annulla quanto accettato dal suo responsabile al momento dell'iscrizione. Anche in caso di espulsione dunque la squadra dovrà far fronte al saldo del campionato. Si ricorda che le quote dovute al comitato organizzatore sono quelle previste da: Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale, e qualora la squadra avesse subito sanzioni pecuniarie, Comunicati Ufficiali.

Oltre che per negligenza nel rispettare Modulo di Iscrizione e Regolamento Ufficiale, una squadra può essere espulsa per gravi ingiurie e minacce o un qualunque altro tipo di danno d'immagine, morale o fisico, commesso a danno di:

- o Responsabili e collaboratori dell'organizzazione ivi compresi direttori di gara e commissari di gara;
- o Persone come compagni e avversari, o cose come le attrezzature dei Centri Sportivi ospitanti;

Premesso che spetta alla Commissione Disciplinare decidere se ci sono gli estremi per l'espulsione di una squadra; in caso l'immagine di AT League venisse lesa, l'organizzazione potrà intentare una causa contro i responsabili dei fatti.

Il cambio del presidente di una squadra è fattibile ma andrà prodotto entro la conclusione della prima Fase utile; la richiesta del cambio del presidente potrà essere avanzata dalla squadra o dalla stessa AT League nel caso il primo presidente fosse insolvente. La modifica del presidente andrà obbligatoriamente finalizzata con un accordo scritto e firmato da organizzazione, presidente uscente e presidente entrante il quale ove non fosse tesserato con la squadra, si dovrà adoperare a tale obbligo normativo compilando il Modulo Tesseramento. Qualora sorgesse qualunque tipo di intoppo e la squadra non riuscisse nel cambio del presidente entro la prima Fase utile o non riuscisse a trovare un nuovo presidente, sarà applicato a danno della squadra stessa il provvedimento di espulsione dalla manifestazione con retrocessione in ultima posizione in classifica generale, questo a causa della mancanza delle garanzie essenziali di serietà da parte della squadra verso l'organizzazione per la prosecuzione del campionato. A riguardo di suddetta normativa si intende specificare quanto segue:

- o Ove la squadra trovasse una persona in grado di fare il presidente al posto di quello uscente insolvente, la nuova figura dovrà firmare un documento che ne attesti il ruolo presidenziale. Qualora la figura in questione non volesse firmare il documento e domandasse all'organizzazione di poter traghettare la squadra sino alla conclusione della manifestazione senza responsabilità legali, tale richiesta sarà bocciata;
- o Qualora la squadra subisse il provvedimento disciplinare di retrocessione in ultima posizione in classifica generale, e quindi il provvedimento di espulsione dalla manifestazione, alla squadra stessa verranno tolti d'ufficio eventuali

premi vinti siano questi individuali o siano di squadra. Sulla base del merito sportivo, i premi rimasti vaganti saranno assegnati a coloro nelle rispettive classifiche si saranno posizionati al 2^ posto assoluto.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 12:**

### **IL RITIRO DI UNA SQUADRA**

A livello regolamentare il ritiro di una squadra è disciplinato esattamente come l'espulsione, per cui ove una squadra decidesse di ritirarsi, il suo presidente dovrà farsi carico del saldo della manifestazione per il proprio gruppo sportivo. Si ricorda che le quote dovute al comitato organizzatore sono quelle previste da: Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale, e qualora la squadra avesse subito sanzioni pecuniarie, Comunicati Ufficiali.

Una squadra può ritirarsi dal campionato per scelta propria o può essere espulsa da AT League in caso non rispetti le norme del Modulo di Iscrizione e/o del Regolamento Ufficiale. Ove ritiro o espulsione avvenissero nella Fase a Gironi:

1. La squadra sarà sanzionata dal Giudice Sportivo con le precedenti gare perse a tavolino soltanto in caso durante queste sia venuta meno al rispetto delle norme previste dal Modulo di Iscrizione e/o dal Regolamento Ufficiale;
2. La squadra sarà sanzionata con la sconfitta a tavolino delle ulteriori eventuali partite rimaste da giocarsi, e con la retrocessione comminata d'ufficio all'ultimo posto della classifica generale;

Con rispetto delle norme di cui al punto 1 si intendono tutte quelle negligenze che vanno a creare un danno diretto alla squadra sfidante e dunque di riflesso alla regolarità della manifestazione.

Una squadra può ritirarsi dalla manifestazione prima che questa abbia avuto inizio e soltanto col consenso da parte di AT League che potrà eccezionalmente esserci ove il ritiro venisse chiesto prima della chiusura delle iscrizioni. Ove il ritiro venga comunicato a iscrizioni chiuse e quindi non offra la possibilità ad AT League di organizzarsi e trovare una nuova squadra, il presidente della squadra ritirata dovrà: organizzarsi per la partecipazione al campionato, oppure qualora non riuscisse a far ciò, saldare il ritiro dalla manifestazione con la quota riportata e indicata nel Modulo di Iscrizione; nel caso il presidente optasse per quest'ultima scelta, l'organizzazione non gli farà alcuna altra richiesta; qualora però la squadra si ritirasse e non versasse la quota ritiro, il presidente della squadra ritirata potrà subire da AT League un'azione legale per oggettivo danno procurato.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 13:**

### **POST ESPULSIONE - RITIRO SQUADRA**

Qualora il presidente di una squadra ritirata o espulsa da una competizione AT League non saldasse quanto dovuto al comitato organizzatore, lo stesso presidente potrà subire un'azione legale per danno procurato. Si ricorda che le quote dovute al comitato organizzatore sono riportate su: Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale, e nel caso in cui la squadra avesse subito sanzioni pecuniarie, Comunicati Ufficiali.

Ove una squadra decidesse di ritirarsi o venisse espulsa dalla competizione per le motivazioni riportate nel Modulo di Iscrizione e nel suddetto Regolamento Ufficiale, la Commissione Disciplinare potrebbe applicare le suddette sanzioni:

- o Inibizione e/o squalifica nelle competizioni AT League, di una squadra e i suoi tesserati o alcuni di tali, ove la stessa squadra non fosse recidiva nel ritirarsi o essere espulsa dalle manifestazioni organizzate da questo comitato;
- o Radiazione dalle competizioni AT League, di una squadra e annessi tesserati o alcuni di questi, qualora la squadra stessa fosse recidiva nel ritirarsi o essere espulsa dalle manifestazioni organizzate da questo comitato;

Sarà la Commissione Disciplinare a decidere su inibizioni e radiazioni. Potranno esserci decisioni differenti da persona a persona in base al comportamento anche recidivo, di ognuna di queste.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 14:**

### **RINUNCIA A UNA FASE**

La rinuncia al proseguo della manifestazione può essere considerata e valutata da AT League in via eccezionale nel caso in cui la rinuncia non creasse un danno alla serietà e/o alla regolarità della manifestazione: riguardo questo, è da specificarsi che non sarà creato danno alcuno ove la rinuncia giunga al termine di una determinata Fase e per il proseguo sia possibile e si trovi una squadra da ripescare; qualora però non ci fossero squadre, o disponibilità di una ad essere ripescata, allora la rinuncia al proseguo della manifestazione sarà bocciata da AT League; qualora però la squadra rinunciasse alla manifestazione a campionato in corso, di fatto cagionerebbe un danno e alla regolarità della manifestazione e ad AT League stessa. Il presidente della squadra rinunciataria al di là dei propri doveri verso l'organizzazione e dunque il saldo delle quote previste da Modulo di Iscrizione, Regolamento Ufficiale, e in caso di sanzioni pecuniarie verso la squadra, Comunicati Ufficiali, rischierà un'azione legale per avere portato un danno all'immagine di AT League, falsando la regolarità dei campionati da essa organizzati.

## **ARTICOLO 3 PARAGRAFO 15:**

### **IL RIPESCAGGIO**

Il tentativo di ripescaggio di una squadra può essere attivato solo ove una squadra chiedesse di non disputare una determinata Fase, oppure in caso di un provvedimento disciplinare di espulsione di una squadra dalla competizione.

Si specifica e ricorda che la rinuncia alla disputa di una determinata Fase da parte di una squadra, così come scritto nel Paragrafo 14 dell'Articolo 3 di questo Regolamento Ufficiale, è possibile solo nel caso in cui AT League riuscisse a trovare una squadra disponibile al ripescaggio. In caso contrario la squadra che esprime il desiderio di rinunciare al proseguo della manifestazione non potrà essere accontentata nella sua richiesta.

Il ripescaggio con fine accesso ad un eventuale Seconda Fase funziona come segue: la prima squadra chiamata al fine di partecipare alla Seconda Fase sarà quella classificatasi subito a ridosso della rinunciataria o espulsa. Nel caso la squadra chiamata dovesse rifiutare il ripescaggio prima ancora di scalare la classifica dello stesso Girone dove presenza la squadra rinunciataria o espulsa, il secondo tentativo verrà fatto con la miglior piazzata di un altro raggruppamento: in questo senso se la Prima Fase fosse composta da più di due Gironi, al fine di stabilire la migliore piazzata oltre alla posizione in classifica generale saranno seguiti i criteri già evidenziati nel caso di arrivo a pari punti in classifica generale e pubblicati nell'Articolo 3 di questo Regolamento Ufficiale. Il ripescaggio con fine accesso alla Fase Finale segue la stessa procedura del ripescaggio con fine accesso ad un eventuale Seconda Fase.

A Fase Finale in corso, in caso di rinuncia alla prosecuzione o espulsione di una squadra, sarà ripescata la formazione eliminata nel turno immediatamente precedente dalla squadra rinunciataria o eliminata. Nel caso in cui la ripescata desse comunicazione negativa ad AT League riguardo il proseguo nella competizione, e non esistesse altra squadra da ripescare nella stessa linea del tabellone e quindi battuta in precedenza dalla squadra rinunciataria o eliminata, per evitare una spiacevole situazione che potrebbe venire comportata da un sorteggio, l'organizzazione annuncerà alla squadra che attende la propria avversaria, il passaggio del turno a tavolino.

## **ARTICOLO 4:**

### **L'ASSICURAZIONE**

Salvo modifiche riguardanti questa normativa e dipendenti solo ed esclusivamente dall'EPS CSI al quale AT League si affilia per la stagione sportiva 2024/25, giocatori e dirigenti potranno essere iscritti ed assicurati in qualsiasi giorno della settimana per disputare le manifestazioni di questa organizzazione. L'assicurazione sarà tuttavia attivata solo qualora il giocatore e/o il dirigente compili il Modulo Tesseramento non oltre le ore 18:00 del giorno precedente alla gara. Ove il giocatore e/o il dirigente non rispettassero il limite orario indicato, non potrà essere garantita la copertura assicurativa senza la quale sarà fatto divieto di scendere in campo e al giocatore come al dirigente. Suddetta norma è applicata anche ai trasferimenti squadra di giocatori e dirigenti, e le modifiche riguardo lo status da dirigente a giocatore di cui all'Articolo 3 Paragrafo 2 del Regolamento Ufficiale. Eventuali modifiche autorizzate dell'ente di promozione sportiva riguardo questa normativa, saranno prontamente comunicate ai presidenti delle squadre iscritte da un responsabile AT League tramite una comunicazione ufficiale.

La polizza infortuni è consultabile e scaricabile sul sito ufficiale dell'associazione [atleague.it](http://atleague.it) alla voce "Modulistica". Gli atleti sono coperti solo per le gare ufficiali AT League.

L'assicurazione di un qualunque giocatore o dirigente è obbligatoria per la partecipazione alla manifestazione e ha la durata di una stagione sportiva indi per cui dal giorno in cui viene stipulata sino al 31/08; il costo dell'assicurazione è indicato nel Modulo di Iscrizione. Si specifica che l'assicurazione è nominale pertanto non utilizzabile da più di una persona; altresì ogni persona che disputa il campionato dovrà assicurarsi con ogni squadra che lo vorrà tesserare. La stipula della tessera negli ultimi mesi della stagione sportiva, fatto salvo quanto indicato nel Modulo di Iscrizione, non dà diritto o accesso a sconti sulle tariffe. Il mancato o il ritardato saldo delle quote di assicurazione potrà condurre la squadra a sanzioni che potranno andare dal minimo di un provvedimento di gara persa a tavolino e penalità subita in classifica generale, a un massimo in casi gravi, dell'espulsione della squadra dalla manifestazione.

Le assicurazioni vengono stipulate con l'EPS "CSI": ogni assicurazione genera un tesserino che può essere chiesto ad AT League e stampato autonomamente dal possessore; l'organizzazione se richiestogli fornisce il tesserino via e-mail. Qualsiasi persona interessata a partecipare ai campionati AT League dovrà rispettare le tempistiche e le scadenze di giorni e orari riguardo al tesseramento al fine di poter giocare un match in piena regola e non creare danni alla propria squadra. È altresì da specificarsi che una persona sarà autorizzata a partecipare ai campionati AT League solo dopo aver obbligatoriamente compilato il Modulo Tesseramento.

Al fine di poter aprire correttamente una denuncia infortunio, un giocatore dovrà obbligatoriamente:

- Domandare al direttore di gara di scrivere del suo infortunio nel referto ufficiale del match;
- Produrre entro 24 ore dal fatto accaduto un certificato medico di pronto soccorso;
- Contattare AT League non oltre 7 giorni dal fatto accaduto.

## **ARTICOLO 5:**

### **TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

Attraverso il Modulo da compilare obbligatoriamente per l'assicurazione e annessa partecipazione al campionato, i partecipanti danno il consenso al trattamento dei dati personali (Art. 13 del Decreto Legislativo 196/2003) per scopi associativi, assicurativi, tecnici, disciplinari, promozionali, amministrativi di diffusione a mezzo organi di stampa, social network e sito internet nonché video, commenti e articoli inerenti le partite giocate. Altresì si specifica quanto segue:

- I dati trasmessi per aderire a una manifestazione AT League restano negli archivi del sito ufficiale dell'associazione [atleague.it](http://atleague.it); le statistiche rimangono all'interno del database senza possibilità che vengano cancellate in seguito;
- Con l'adesione libera al tesseramento associativo per l'EPS CSI riconosciuto dal CONI, ogni atleta e/o dirigente permette ad AT League di divulgare i propri dati personali senza poter reclamare rivalse, risarcimenti o compensi;
- Accettando le norme di partecipazione, ogni atleta e/o dirigente autorizza AT League a pubblicare e divulgare proprio materiale foto e videografico, senza poter rivendicare diritti, risarcimenti o compensi;
- Accettando le norme di partecipazione, ogni presidente consente ad AT League di fornire i propri dati sensibili a soggetti strettamente riconducibili alla normale attività calcistica (vedi spostamento gara);
- Ogni atleta e/o dirigente si dichiara conscio di non poter intraprendere alcuna azione legale verso AT League sul trattamento dei dati personali e divulgazione di immagini fotografiche e/o video.

## ARTICOLO 6:

### PREMI

Aldilà dei premi in trofei, coppe e varie per le squadre ed i giocatori vincitori di campionati e graduatorie individuali, AT League omaggia con degli sconti sulle quote di iscrizione squadra. L'omaggio ci sarà per quei gruppi sportivi che portano a iscriversi squadre di amici o iscrivono essi stessi più squadre in diversi campionati per la partecipazione alle manifestazioni AT League. Una spiegazione più dettagliata è consultabile sulle FAQ del sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it).

Fatta eccezione per quanto riportato sulle FAQ regolamentari presenti sul sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it), la consegna delle coppe e dei trofei potrà avvenire solo nella serata della cerimonia finale. Giorno, orario e luogo di ritrovo della citata cerimonia saranno comunicati da AT League; non è da escludersi in tema, che la consegna delle coppe e dei trofei e quindi la cerimonia di chiusura, possa essere inserita in calendario nello stesso giorno della Finalissima.

Questi i premi messi in palio:

- Trofeo per il miglior portiere;
- Trofeo per il miglior giocatore;
- Trofeo per il capocannoniere;
- Campioni della o delle Serie: coppa più qualificazione alla Supercoppa;
- Vicecampione della Coppa Italia: coppa;
- Campione della Coppa Italia: coppa più qualificazione alla Supercoppa;
- Vicecampione della Supercoppa: coppa;
- Campione della Supercoppa: coppa più qualificazione alle eventuali Finali extra;
- Vicecampione della Champions Cup Over40: coppa;
- Campione della Champions Cup Over40: coppa più un bonus, e qualificazione alle eventuali Finali Extra;

AT League specifica che deciderà solo prima del via al campionato, se organizzare Coppa Italia e/o Supercoppa.

Il bonus in premio per la squadra Campione della Champions Cup Over40 sarà svelato attraverso un aggiornamento del Regolamento Ufficiale al termine della Fase a Gironi; AT League in questo senso si prende il diritto di non mettere alcun premio in bonus qualora il numero delle squadre partecipanti alla manifestazione non dovesse essere quanto meno pari a 8.

Con Finali extra si intende qualsiasi evento sia questo Provinciale, Regionale o Nazionale anche sulla base di quanto sarà eventualmente organizzato durante la stagione e comunque slegato rispetto alla programmazione AT League; nel suddetto Articolo del Regolamento Ufficiale e nel Paragrafo 2 di tale Articolo numero 6, sono pubblicate ulteriori informazioni riguardo le Finali extra.

I premi bonus andranno riscattati obbligatoriamente entro il 31/08/2026 dalle squadre aventi diritto; le stesse squadre dovranno fare presente ad AT League come e dove vorranno fare uso del bonus di modo tale che l'organizzazione possa effettuare il saldo a chi di dovere; AT League specifica che non rilascerà denaro in contante alle squadre. Un eventuale aggiunta di ulteriori bonus sarà valutata dall'organizzazione al termine della Fase a Gironi.

Le classifiche miglior giocatore, miglior portiere e capocannoniere, saranno congelate subito dopo la Finalissima che sarà l'ultimo incontro disponibile per i giocatori al fine di incrementare e migliorare i rispettivi punteggi e/o posizioni in classifica. In caso più giocatori giungessero a vincere il singolo premio individuale, AT League consegnerà un numero di trofei pari al numero di giocatori arrivati in prima posizione nella rispettiva classifica individuale.

Ove il trofeo individuale venisse vinto da più di un giocatore e questo accadesse nel giorno della Finalissima, l'unico premio disponibile nel giorno della cerimonia finale verrà consegnato al giocatore che cronologicamente l'ha vinto per primo e solo ove questo giocatore fosse assente, il premio sarà consegnato al giocatore o i giocatori lo abbiano vinto nel giorno della Finale; i restanti trofei verranno consegnati successivamente.

Le classifiche miglior giocatore, miglior portiere e capocannoniere tengono conto dei dati a singola squadra quindi non vanno in sommatoria i dati di coloro giocatori partecipano alla manifestazione con più squadre.

Le classifiche miglior giocatore dell'anno, miglior portiere dell'anno e capocannoniere dell'anno tengono conto dei dati singoli dei giocatori acquisiti dagli stessi in tutte le manifestazioni AT League da inizio a fine stagione 2024-25.

## **ARTICOLO 6 PARAGRAFO 1:**

### **ASSEGNAZIONE TITOLI INDIVIDUALI**

Qualora una partita venisse assegnata a tavolino dopo essersi disputata regolarmente sul campo, la squadra rea di atto negligente verso Modulo di Iscrizione e/o Regolamento Ufficiale, oltre quanto già previsto dalle norme sarà:

- o Punita con l'eventuale annullamento del titolo di miglior giocatore assegnatogli per quella partita;
- o Punita con l'eventuale annullamento del titolo di miglior portiere assegnatogli per quella partita;

I titoli di miglior giocatore e miglior portiere ove assegnati entrambi alla squadra negligente sconfitta a tavolino, non andranno alla squadra avversaria una volta applicata la norma ma resteranno non assegnati.

I titoli individuali non saranno assegnati ove:

- o La squadra si fosse ritirata dalla manifestazione;
- o La squadra fosse stata espulsa dalla manifestazione;
- o La squadra e/o i loro giocatori non avessero saldato eventuali sanzioni pecuniarie;
- o La squadra non avesse saldato quanto previsto da: Modulo di Iscrizione e Regolamento Ufficiale;

I titoli in questione, si specifica, non resteranno non assegnati ma per merito sportivo andranno al 2<sup>a</sup> classificato.

## **ARTICOLO 6 PARAGRAFO 2:**

### **EVENTI REGIONALI E NAZIONALI**

Viene specificato quanto segue riguardo qualsivoglia evento sia questo Provinciale, Regionale e/o Nazionale: non è in alcuna maniera tollerato un tipo di comportamento da parte delle squadre volto a danneggiare l'immagine di AT League e/o il suo lavoro, e pertanto in questo senso anche la stabilità sportiva della manifestazione. Comportamenti di questa natura e genere saranno severamente puniti, in questa maniera:

1. In caso la squadra non fosse recidiva a comportamenti volti a danneggiare in qualunque maniera l'immagine di AT League e/o il suo lavoro e pertanto in tal senso anche la stabilità sportiva della manifestazione: divieto assoluto di partecipazione a qualsiasi evento sia questo una Finale Provinciale, Finale Regionale e/o Finale Nazionale, e in caso uno di questi fosse già in corso, espulsione dallo stesso evento, della squadra citata;
2. Nel caso la squadra fosse recidiva a comportamenti volti a danneggiare in qualsivoglia maniera l'immagine di AT League e/o il suo lavoro e pertanto in tal senso anche la stabilità sportiva della manifestazione: divieto assoluto di partecipazione a qualunque evento sia questo una Finale Provinciale, Finale Regionale e/o Finale Nazionale, e in caso una di queste manifestazioni evento fosse già in corso, espulsione della squadra dallo stesso evento;

Qualora a una squadra venisse applicato il divieto di partecipazione ad un evento che questo sia Finale Provinciale, Regionale e/o Nazionale, o venisse espulsa da uno di questi a causa del proprio comportamento: qualsiasi ricorso o contestazione portati dalla medesima squadra, non verrebbero presi in considerazione e subito rigettati. A riguardo di suddetta normativa, è da specificarsi che la decisione finale a danno della squadra spetterà al Giudice Sportivo.

Le Finali Provinciali, Regionali e/o Nazionali di norma sono sempre organizzate dall'ente di promozione sportiva CSI; questo fatto salvo altre iniziative alle quali AT League potrà aderire o che potrà organizzare essa stessa. Gli eventuali costi da sostenere per la partecipazione a uno dei citati eventi saranno comunicati da AT League direttamente alla squadra partecipante.

La squadra partecipante a un evento sia questo Provinciale, Regionale e/o Nazionale, verrà decretata in base alla data dello stesso evento; oltre a questo, la squadra partecipante alla citata manifestazione verrà eletta tramite una Supercoppa di Lega alla quale parteciperanno salvo ripescaggi, le squadre Campioni sotto il marchio "Champions Cup" escluse Elite e FUT5AL. Seguono maggiori dettagli:

- o Nel caso le "Finali extra" si giocassero a campionati Champions Cup terminati, la Supercoppa di Lega vedrebbe affrontarsi le squadre titolatesi Campioni assolute delle stesse manifestazioni;

- In caso le "Finali Extra" si giocassero a campionati Champions Cup non ancora terminati, la Supercoppa di Lega vedrà affrontarsi le squadre vincenti il titolo di Campione della competizione "Supercoppa";
- Qualora le "Finali Extra" si giocassero a Champions Cup ancora in corso e AT League non avesse organizzato né Coppa Italia né Supercoppa, la Supercoppa di Lega vedrà sfidarsi le squadre vincenti gli Scudetti in Serie A.

Qualora l'evento che sia questo Provinciale, Regionale e/o Nazionale, venisse inserito in una data nella quale alcun titolo è stato assegnato in questa manifestazione AT League, l'organizzazione potrebbe decidere per:

1. Designare per la partecipazione a codesto evento, la squadra in quel momento con il miglior valore Fair Play;
  2. Rifiutare la partecipazione all'evento in questione, dunque non mandare alcuna squadra a disputare suddetto;
- il punto numero 1 di cui sopra verrà preso in considerazione solo qualora non vi fossero partite da recuperare per cui tutte le squadre avessero lo stesso numero di incontri disputati, altrimenti si procederà come da punto 2 di cui sopra.

Seguono i valori Fair Play che andranno a creare la tabella per l'assegnazione della squadra partecipante l'evento sia questo Provinciale, Regionale e/o Nazionale:

|                                             |          |
|---------------------------------------------|----------|
| Gara disputata                              | 5 punti  |
| Gara non persa a tavolino                   | 10 punti |
| Gara conclusa senza ammonizioni a tesserati | 20 punti |
| Gara conclusa senza espulsi a tesserati     | 40 punti |

Una squadra che rifiuta l'accesso alle Finali di qualsiasi tipo esse siano: Provinciali, Regionali e/o Nazionali, potrebbe essere sanzionata a livello pecuniario a seconda del ritardo nella comunicazione effettuata. Altresì dal punto di vista sportivo sarà ripescata una squadra tenendo conto della data di tali Finali come già spiegato nei dettagli in questo Articolo 6 Paragrafo 2 del Regolamento Ufficiale, e del merito sportivo. A seguire, una spiegazione più dettagliata:

1. Ove la squadra Campione della "Supercoppa di Lega" dovesse rifiutare la partecipazione alle già citate Finali, a venire ripescata sarà la squadra Vicecampione della suddetta manifestazione "Supercoppa di Lega";
2. Qualora le squadre di cui al punto 1 dovessero rifiutare entrambe la partecipazione alle già citate Finali, verrebbe organizzato uno Spareggio tra le due squadre perdenti le Semifinali della "Supercoppa di Lega";

Le sanzioni sopra riportate saranno applicate anche a una squadra alla quale è stata vietata la partecipazione, o è stata espulsa da un evento Provinciale, Regionale e/o Nazionale causa i propri comportamenti.

Nel caso limite in cui AT League non trovasse alcuna squadra disponibile alla partecipazione agli eventi siano questi Provinciali, Regionali e/o Nazionali, la stessa organizzazione potrebbe chiamare a partecipare e con gli stessi metodi

già evidenziati tenendo dunque presente in primis il valore del merito sportivo, una squadra da un altro campionato a patto che lo stesso sia organizzato sempre da AT League e con l'ordine di chiamata che sarebbe il seguente:

1. Squadra vincente il titolo di Campione assoluta della rispettiva categoria Champions Cup;
2. Squadra vincente il titolo di Superlega della categoria Champions Cup;
3. Squadra vincente il titolo di Supercoppa della rispettiva categoria Champions Cup;
4. Squadra vincente il titolo di Serie a partire dalla A, della rispettiva categoria Champions Cup;
5. Squadra vincente il titolo di Coppa Italia della rispettiva categoria Champions Cup;
6. Squadra con i migliori valori Fair Play nella rispettiva categoria Champions Cup;

Ove nessuna delle squadre elencate dovesse rendersi disponibile alla partecipazione di questi eventi siano i suddetti Provinciali, Regionali e/o Nazionali, e nessuna tra le squadre partecipanti ripescabili seguendo ancora l'elenco di cui sopra desse a sua volta la propria disponibilità alla partecipazione, AT League comunicherà agli organizzatori di tale evento la propria impossibilità a parteciparvi.

A riguardo delle Finali siano queste Provinciali, Regionali e/o Nazionali, qualora AT League dovesse essere costretta a ripescare una squadra dalla Fase Finale, venendo meno il valore del merito sportivo, in ordine di chiamata e di turno verrebbero chiamate anzitutto le squadre eliminate dalla squadra successivamente laureatasi Campione; a seguire verrebbero chiamate le squadre eliminate dalla squadra Vicecampione e via dicendo mantenendo tale ordine.

In tema di ordine di chiamata delle squadre, è da specificarsi che nei suddetti casi limite, AT League informerà tutte le squadre tenendo come base l'elenco di cui sopra. La prima squadra che darà la sua disponibilità a partecipare a queste Finali siano Provinciali, Regionali e/o Nazionali, sarà quella ripescata. In merito a questa norma, nessun ricorso né reclamo riguardo l'ordine di chiamata, verrà preso in considerazione e quindi eventualmente subito rigettato.

La partecipazione a eventuali ulteriori manifestazioni Provinciali, Regionali e/o Nazionali durante la stagione 2024-25, verrà valutata da AT League e in tal senso eventualmente aggiornato il Regolamento Ufficiale alla voce premi. In tal senso nel caso dovessero esserci aggiornamenti e/o adesioni agli eventi citati, le squadre partecipanti ai campionati AT League saranno prontamente informate.

## **ARTICOLO 7:**

### **MODIFICHE AL REGOLAMENTO UFFICIALE**

In caso AT League si accorgesse di articoli non presenti sul Regolamento Ufficiale o non chiari a sufficienza, suddetto Regolamento e/o le FAQ regolamentari presenti sul sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it) potranno essere rivisitati anche in caso il campionato sia già in corso. L'aggiunta o la rivisitazione di eventuali articoli è ad intera responsabilità di AT League la quale garantisce di intervenire soltanto nel caso fosse estremamente necessario per una maggiore trasparenza e chiarezza delle normative e del funzionamento della manifestazione. Alle squadre iscritte alla manifestazione è fatto divieto assoluto di domandare a Regolamento Ufficiale pubblicato, qualsiasi modifica allo stesso.

Quanto non è contemplato sul presente Regolamento Ufficiale, è consultabile sul sito ufficiale [atleague.it](http://atleague.it) nelle FAQ regolamentari all'interno dell'apposita pagina denominata "FAQ" la quale si trova nella home page.

PUBBLICATO IN DATA 30-08-2024

ASD AT League

Tel. 3482117882 ■ [www.atleague.it](http://www.atleague.it) ■ [atleague@hotmail.com](mailto:atleague@hotmail.com)